

**DVD**

2 PEŁNE  
WERSJE  
GIER!

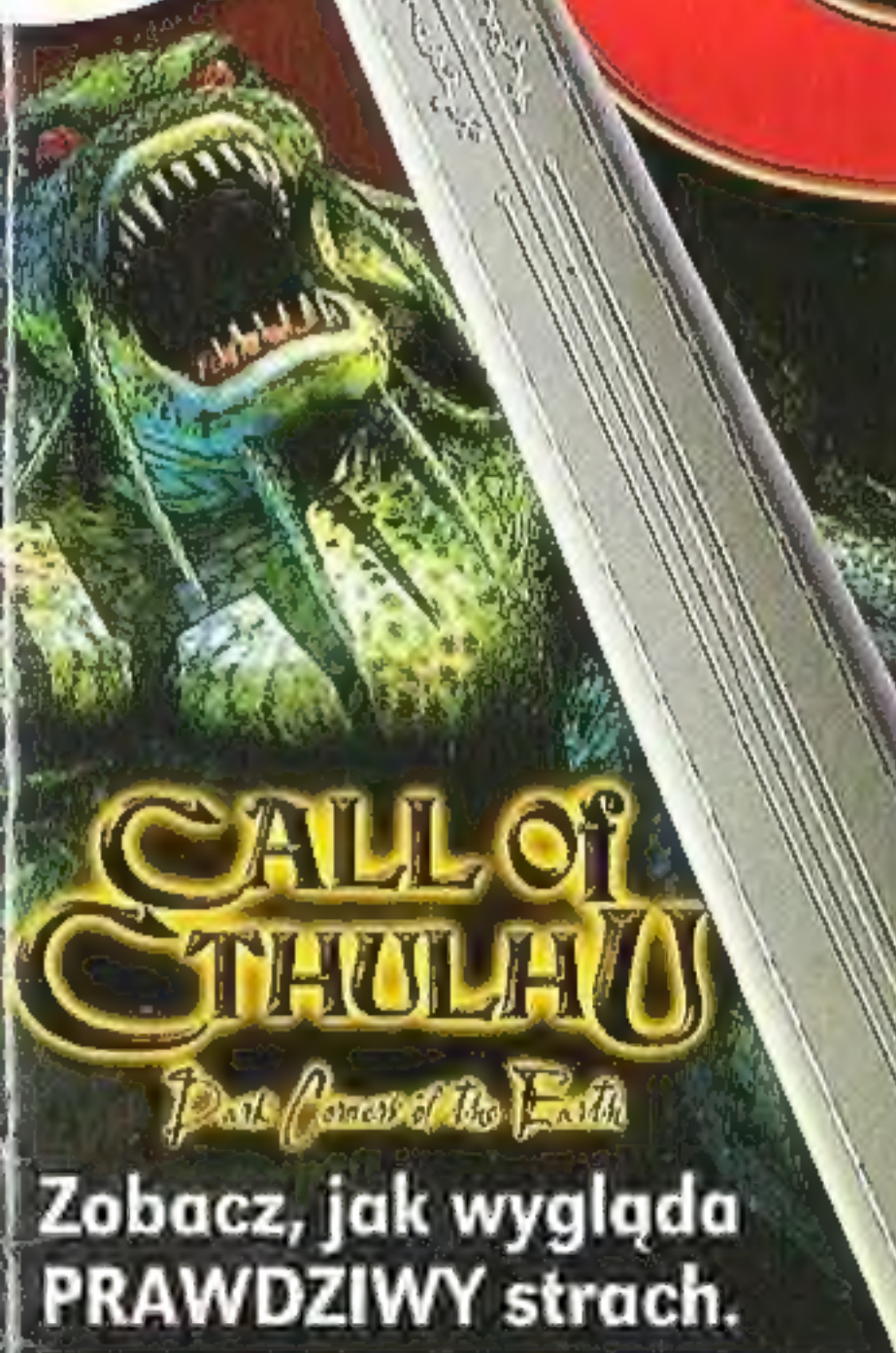
■ **METALHEART** BUNT  
REPLIKANTÓW  
■ **BREAKQUEST PL**

**667**  
nagród na  
6-lecie Clicka!

**TYLKO 6,40 zł**

# CLICKA

Cena  
**6,40**



**CALL of  
CTHULHU**

*Dark Corners of the Earth*

Zobacz, jak wygląda  
**PRAWDZIWY** strach.



**COMMANDOS  
STRIKE FORCE**

Czyli: jak zrobić dobrego  
FPS-a z taktycznej  
strategii.



**TRUE CRIME**  
**NEW YORK CITY**

Druga odsłona policyj-  
nego GTA. Lepsza niż  
oryginał?

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0358  
9 771509 055617 03

**Pierwsza recenzja w Polsce!**

*The Elder Scrolls IV*

# OBLIVION

Najbardziej oczekiwana gra  
RPG roku już jest. Czy warto  
było czekać?

Kompletna solucja – Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II

Mutacja 1 Nr 05/2006 Cena 6,40 zł



## DZIAŁY STAŁE

Spis treści .....	04
Co na CD/DVD? .....	06
Listy .....	64
Ostatnia strona .....	66

## ZAPOWIEDZI

Scarface .....	10
Precursors .....	12
Sudden Strike 3.....	14
War Front.....	16
Flight Simulator X.....	17
Loki.....	18
Stanglehold .....	20
Newsy.....	22

## TEMAT NUMERU

## Elder Scrolls IV:

**Oblivion** ..... 26  
Fani gier RPG czekali na ten tytuł od dawna – to przecież pierwsza duża produkcja z tego gatunku od co najmniej roku. Testujemy ją bardzo solidnie!

## RECENZJE

ÜberSoldier .....	30
Ojciec chrzestny: Gra.....	32
Czy wzorowana na GTA gra oparta na motywach słynnego gangsterskiego filmu Francisca Forda Coppoli to rzeczywiście propozycja nie do odrzucenia? Znamy już odpowiedź!	
Galactic Civilizations II.....	34
Keepsake .....	36
Call of Cthulhu: DCotE .....	38
Tak strasznie nie było już dawno – gra na motywach zaczerpniętych z prozy H.P. Lovecrafta budzi prawdziwe przerażenie. Dla tych, co lubią się bać!	
Commandos Strike Force .....	40
True Crime: New York City .....	42
D&D Online: Stromreach .....	44
Czy długo oczekiwana gra z gatunku MMORPG, korzystająca z zasad i licencji systemu Dungeons & Dragons ma szansę zagrozić pozycji World of Warcraft?	
Act of War: High Treason .....	46
SWAT 4: Syndykat.....	48
Empire Earth II: Władza absolutna.....	48
Settlers V: Legendy.....	49

## ZAPOWIEDZI



Scarface

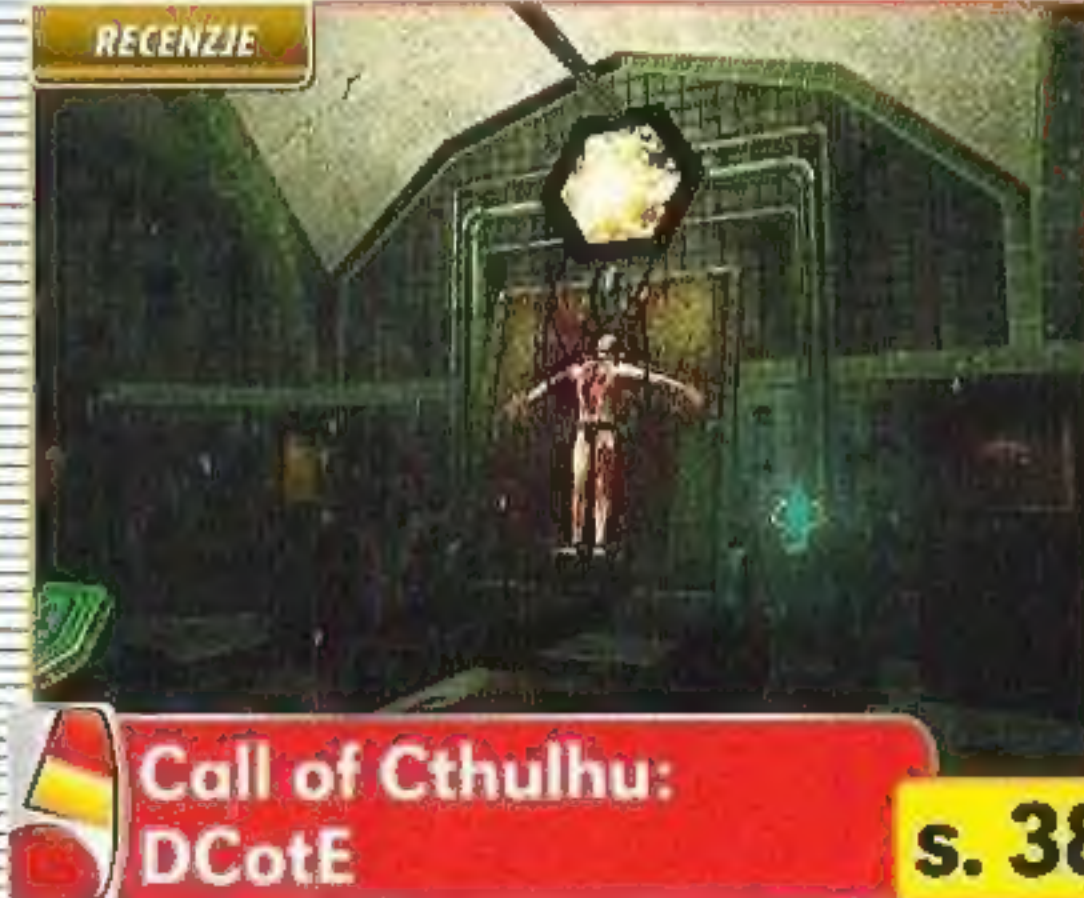
s. 10

## TEMAT NUMERU

Elder Scrolls IV:  
Oblivion

s. 26

## RECENZJE

Call of Cthulhu:  
DCotE

s. 38

## PORADNIK

Tipsy .....	50
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II .....	52
I Saurona, i Przymierze Pierścienia można pokonać. Nie wiesz jak? W naszym poradniku znajdziesz dokładny opis przejścia wszystkich misji obu głównych kampanii.	

## NIE TYLKO GRY

Cicho, sza! .....	58
Twój komputer burczy niczym wściekły rottweiler? Uciszyć go! Piszemy, jak zamknąć paszczę hałaśliwym PCetom!	
Sprzęt – testy i nowinki .....	60

## Nieżyty numerek!

**A**le nam wyszedł nieżyty numerek. I choć ludziska mówią, że kto się chwali, ten może sprzątać klatkę szympanów w ZOO (nie... poważnie tak mówią), to my tym razem się pochwalimy. Bo jest czym!

Nasze pełne wersje to gry świeżutkie jak panna młoda w dniu ślubu – **BreakQuest** był recenzowany ledwie trzy numery wstecz (a już mamy go na CD!), **Metalheart: Bunt Replikantów** to także produkcja, która wciąż zasługuje na miano nowości. Obie zamieszczamy w polskich wersjach językowych!

Nasze recenzje to zbiór wszystkich najciekawszych tytułów, które właśnie trafiły na rynek. Pierwsi w Polsce (który to już raz?!) recenzujemy **Elder Scrolls IV: Oblivion**, pierwsi zamieszczamy testy **Commandos Strike Force**, **True Crime: New York City** i **D&D Online: Stromreach**. Mamy też coś dla fanów klasycznych przygodówek – to bardzo sympatyczna produkcja zatytułowana **Keepsake** – oraz miłośników horrorów – to **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Jest co czytać – a na dodatek dorzucamy jeszcze solucję do **Bitwy o Śródziemie II**.

Ta propaganda sukcesu nie jest przypadkiem – pierwszy numer Clicka ukazał się sześć lat temu, co oznacza, że obchodzimy właśnie urodziny. Z tej okazji przygotowaliśmy konkurs, w którym wygrać można iście szatańskie nagrody. To nasz sposób na podziękowanie czytelnikom, że od lat są z nami – muchas GRacias, amigos!

Redakcja

Oto nasza propozycja nie do odrzucenia.

Następny Click w sprzedaży już 9 maja!

A w nim na pewno\*:

- pełna wersja gry, która spodoba się fanom Elder Scrolls IV: Oblivion,
- recenzje m.in. Tomb Raider: Legend (tym razem już... prawie... na pewno), Full Spectrum Warrior: Ten Hammers i wielu innych
- oraz wiele ciekawostek!

\*na pewno – no wiecie... ten numer wypuszczać będziemy w długi majowy weekend.

## KONKURSY

Wielki konkurs urodzinowy .....	08
Gry Elder Scrolls IV: Oblivion .....	17
Odtwarzacz AVACS Friend .....	61
Myszka X7 .....	63



Xbox360 i 666 innych  
nagród znajdziesz  
na stronie 08!





## Metalheart: Bunt Replikantów

Pamiętasz Fallouta? Mniej więcej rok temu obie części tej klasycznej gry RPG zamieściliśmy na płytach dodawanych do Clicka. Teraz prezentujemy grę, która mocno jest na Falloucie wzorowana – a jednocześnie sama w sobie stanowi kawał porządnego RPG-a.

Metalheart: Bunt Replikantów przedstawia katastroficzną wizję przyszłości, gdzie w zdewastowanym świecie walka o przetrwanie jest wyjątkowo brutalna. Bohaterami gry są członkowie załogi okrętu kosmicznego, który ulega katastrofie w pasie asteroid otaczającym planetę Proton. Ich zadaniem jest ucieczka z nieprzyjaznego świata – a po drodze do jego realizacji doprowadzą do zjednoczenia wszystkich ras zamieszkujących planetę i wybuchu powstania skierowanego przeciw rządzącemu galaktykę Imperium.

Metalheart: Bunt Replikantów to gra RPG, której akcja toczy się w olbrzymim świecie, zamieszkałym przez ludzi, mutantów, cyborgi i nomadów. Jej główne atuty to ciekawy, turowy mechanizm walki, rozbudowane opcje rozwoju postaci i system implantów wpływających na cechy i umiejętności postaci. To po prostu porządny RPG!

PEŁNA WERSJA

Polska instrukcja do gry znajduje się na płycie w pliku **instrukcja.pdf**

## BreakQuest PL

Klon Asteroids? Czy oni w tym Clicku powariowali? Co to za pełna wersja?! Jasne – my też tak zareagowaliśmy. Ale piętnoście minut po uruchomieniu gry wiedzieliśmy już, że **BreakQuest** to tytuł, który pokochają wszyscy fani gier, niezależnie od gustów i preferowanych gatunków.

To prosta na pozór gierka to nie tylko klon Asteroids, ale i hołd złożony tej klasycznej produkcji – każdy ze stu etapów przygotowanych przez twórców gry to błyskotliwa, oryginalna wariacja na temat pierwowzoru (a także innych klasyków, np. gry Space Invaders). A pomysłów programistom odpowiedzialnym za BreakQuesta nie brakuje – i to właśnie dzięki temu produkcję tę chce się przechodzić więcej niż raz. Inne atrakcje oferowane przez grę to „realistyczny” model fizyki (pileczka odbija się tak, jak odbijałaby się w rzeczywistości), dwa główne tryby rozgrywki oraz możliwość zmieniania grawitacji panującej na planszy po wciśnięciu prawego przycisku myszy. Zobacz sam, że kiedy zaczniesz grać w BreakQuesta, nie będziesz chciał od niego odejść!

PEŁNA WERSJA

## Sprawdź koniecznie!

## Championship Manager 2006

Walka na rynku piłkarskich menedżerów trwa – po raz kolejny Eidos prezentuje grę z cyklu Championship Manager przygotowaną przez studio Beautiful Game. Czy tym razem uda się zagrozić pozycji Football Managera?



## Keepsake

Dużo piszemy o tej grze, bo na to zasługuje – to klasyczna przygodówka w stylu legend of Kyrandia czy The Longest Journey, która zdobyła nasze uznanie ciekawymi i logicznymi zagadkami oraz uroczą oprawą graficzną.



## Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Jeden z lepszych „symulatorów żołnierzy” doczekał się kontynuacji. Choć konkurencja w tym temacie cały czas rośnie, Ten Hammers dowodzi, że nadal rządzi tutaj Full Spectrum Warrior.



## Zawartość płyt CLICK! 05/2006

## DVD

## • Pełne wersje:

Metalheart: Bunt Replikantów  
BreakQuest PL

## • Wersje demo:

Conflict: Global Storm  
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers  
Ice Age 2: Meltdown  
Knights of the Temple II

## • Freeware:

Panzer Elite Action

SpellForce 2

ÜberSoldier

X3: Reunion

## • Tapety:

Cloud  
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth  
Commandos Strike Force  
Galactic Civilizations II  
Keepsake

ÜberSoldier  
War Front

## CD1

## • Pełna wersja:

Metalheart: Bunt Replikantów

## • Wersja demo:

Championship Manager 2006

## CD2

## • Pełna wersja:

BreakQuest PL

## • Wersje demo:

Knights of the Temple II

## • Tapety:

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth  
Commandos Strike Force  
Galactic Civilizations II  
Keepsake  
ÜberSoldier

7164 konkurs SMS

Fani grozy – bójcie się! 26 maja 2006 roku na ekrany kin wchodzi film „Silent Hill”, oparty na motywach słynnej gry firmy Konami. Znamy mówią, że to jedna z bardziej udanych adaptacji gry komputerowej! W związku z tą premierą mamy dla was konkurs, w którym wygrać można:

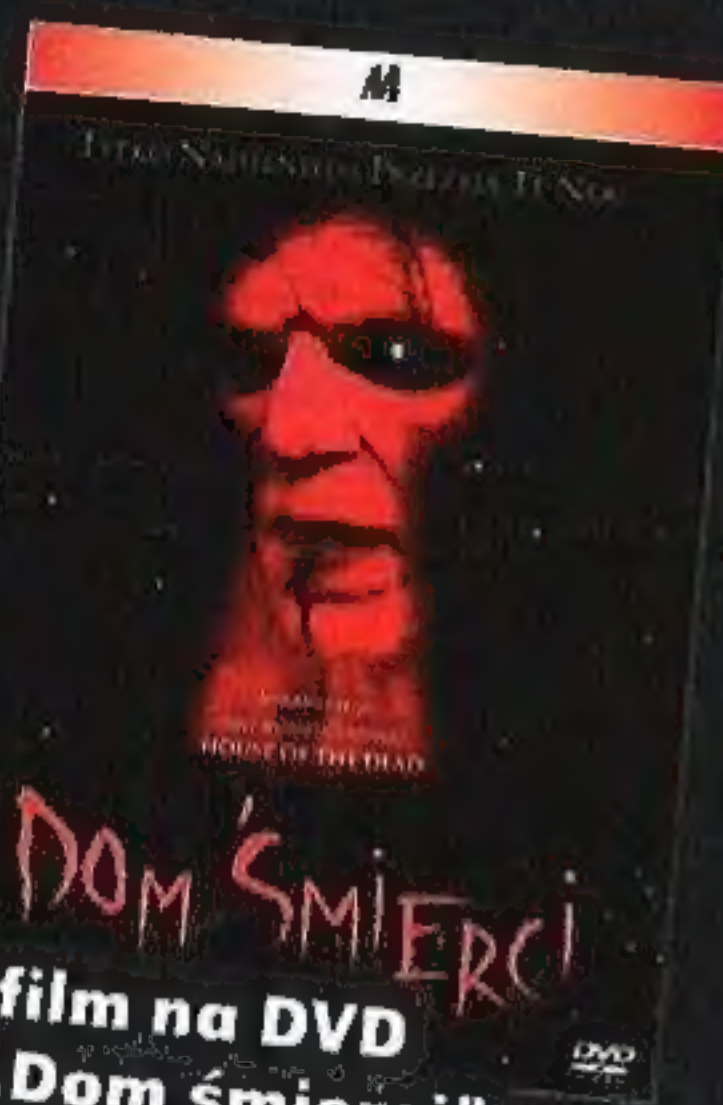
5 zestawów

SILENT HILL

etui na DVD  
z logo Silent Hill

koszulka  
Silent Hill

film na DVD  
„Dom śmierci”



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

**Jak brzmi tytuł gry, na podstawie której oparto film?**

- A. Resident Evil  
B. System Shock  
C. Silent Hill

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SH.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **9 maja 2006 r.**





Choć Al Pacino nie zgodził się, by jego wizerunek wykorzystać w grze EA, w przypadku Scarface'a nie miał wątpliwości.



**Tony Montana nie żyje. Nie ma co do tego wątpliwości nikt, kto widział film „Człowiek z blizną” Briana De Palmy. Ale Radical Entertainment ma na ten temat odmienne zdanie.**

# SCARFACE

## THE WORLD IS YOURS



**A**kcja gry bazującej na wielkim hicie z życiową (?) rolą Ala Pacino zaczyna się na kilka chwil przed końcową sceną filmu. Tym razem jednak to ty sterujesz Tonym Montaną i masz możliwość zmienić jego losy. To jest: nie dać się zrzucić z balkonu strzałem z shotguna przystawionego do pleców. W ten sposób bohater przeżywa obławę na swój dom i wyjeżdża na kilka miesięcy, by przygotować się do zemsty i odzyskać utraconą pozycję. A raczej – świat, który do niego należał. Nieprzypadkowo podtytuł gry brzmi: The World Is Yours.

Nie należy tylko zapominać, że w USA, cytując Tony'ego, na początku musisz zdobyć pieniądze, później władzę, a na samym końcu kobiety. I tak właśnie to będzie wyglądało w grze. Stopniowo będziesz musiał odbudowywać swoje imperium w Miami, zdobywać coraz większy respekt, by wreszcie zemścić się na człowieku, który bezpośrednio spowodował upadek Montany – Boliwijczyku Sosie. (A kobiety i tak przyjdą same...)



### Gdzie jest Elvira?!

Co prawda w filmie rola Michelle Pfeiffer nie była duża, ale za to niezwykle istotna. Niestety aktorka nie zgodziła się na wykorzystanie swojego wizerunku w grze, więc Elviry – żony Tony'ego Montany – na ekranach komputerów nie zobaczymy. A szkoda, bo byłoby na co popatrzeć...



*You mess with Tony Montana, you mess with the best!*

Nieprzypadkowo używam słowa „bezpośrednio”, gdyż prawdziwym powodem całkowitej porażki Tony'ego był on sam, a właściwie niepoahamowana żądza władzy i kokaina, którą zażywał w coraz większych ilościach. Jednak w grze nie będziesz zmuszony wciągać kolejnych białych ścieżek – bohater podczas swojego wygnania nieco się zmienił. I całe szczęście, bo kierowanie ćpunem-oszołomem to nie jest rzecz, która by mnie przyjaźnie nastawiała do tej gry.

Gdy patrzy się na Scarface, nie można nie odnieść wrażenia, że jest to „po prostu” GTA ze znanym, szalenie charakterystycznym bohaterem. Oczywiście wyglądającym, poruszającym się i mówiącym dokładnie tak jak Al Pacino. Co ciekawe, do nagrywania dialogów zatrudniono „głosowego sobowtóra” znanego aktora. Jemu bowiem głos przez te dwadzieścia lat od premiery filmu zmienił się tak, że nie byłby to już ten sam Montana. Ale bez obaw: podobieństwo jest niesamowite. Naprawdę nie poznasz, czy słyszysz dialog z filmu, czy z produkcji Radical.



*Piła mechaniczna powróci w głąb i chwale!*

Akcja gry toczyć się będzie oczywiście wokół kupowania, rozprowadzania i szmuglowania narkotyków. Wydarzenia będą miały miejsce przede wszystkim w Miami (podzielonym na części), ale odwiedziś również Wyspy Bahama i oczywiście Boliwię. Po całym tym dużym obszarze poruszać się możesz piechotą i samochodami, a w dalszej części gry również statkami i prawdopodobnie też samolotami i helikopterami (autorzy jeszcze sami nie są tego do końca pewni).

**Scarface to GTA z szalenie charakterystycznym bohaterem – wyglądającym, poruszającym się i mówiącym jak Al Pacino.**



*Teraz to inni będą jedli kule Tony'ego...*





Tony nie lubi, gdy ktoś parkuje na miejscu dla inwalidów.



Scarface będzie miał główną oś fabularną i nieskończoną liczbę misji pobocznych. Te drugie również trzeba będzie wykonywać, gdyż tylko dzięki nim można zdobyć pieniądze potrzebne do pchnięcia akcji do przodu. Na szczęście możliwości nie zabraknie, **gdyż zadania dodatkowe będą generowane losowo**. Co ciekawe, nie wszystkie z nich będzie wykonywał Montana osobiście.

W końcu po jakimś czasie, gdy zbuduje potężne imperium, nie będzie już musiał się uganiać za zwykłymi szeregowymi handlarzami. Od tego będzie miał pomocników, których wcześniej oczywiście musi wynająć. Nie oznacza to jednak, że wszystko będzie działo się samo – po prostu będziesz się wcielał w inne postacie. **Samym Montaną kierować będziesz przez jakieś 75% gry.**

Film działał się w szalonych latach 80., a gra stara się utrzymać jego klimat. Na szczęście nie w każdym aspekcie – **jeśli ktoś nie znosi tandetnego disco, będzie miał również cały szereg utworów utrzymanych w innej stylistyce, w tym również sporo rapu.** Co prawda nijak nie pasuje on do czasów, w których królowała ABBA, ale cóż począć: jeśli do ciebie zgłosiłby się Ice-T i powiedział, że chciałby umieścić swój utwór w twojej grze, co byś odpowiedział? A tak podobno to właśnie wyglądało.

Odpowiednio podanego kiczu jednak w grze nie zabraknie. **Bez niego Tony nie będzie w stanie uzyskać odpowiedniego respektu.** Nie wystarczy tylko dobrze sobie radzić na mieście, trzeba jeszcze umieć wydawać pieniądze. Początkowo startujesz w posiadłości, która nie wygląda zbyt okazale. Jednak im dalej w grę, tym więcej będziesz mógł do niej dokupić. Tandetne obrazy, rzeźby, a także naprawdę wypasione samochody. Limuzyna z karozerią ze złota? Dlaczego nie?

Technicznie gra prezentuje się przyzwoicie. Powiedziałbym, że jest ciut ładniejsza od GTA: SA, ale nic ponadto. Wyraźnie widać, że powstawała na PS2, a jej wersję na wszystkie inne plat-

**formy to tylko przeróbki.** Na uwagę zasługuje jednak niespotykany w tego typu grach duży widzialny obszar – a ekran ładowania pojawia się tutaj bardzo rzadko.

Czy warto czekać na Scarface'a? Jeśli nie trawisz gier typu GTA, chyba nie ma szans, żebyś dzięki dziełu Radical Entertainment zmienił swoje nastawienie. Jeśli jednak lubisz postać Tony'ego Montany, na pewno się nie zawiedziesz. Autorzy zrobili wszystko, by jak najlepiej i najwierniej odtworzyć nie tylko głos i zachowanie bohatera, ale również jego niepowtarzalną osobowość. Nie wiesz, o czym mówię? Obejrzyj więc film Briana De Palmy i sam zdecyduj, czy warto zainteresować się grą.



I tak nie lubilem tej bryki.

#### Scarface: The World Is Yours

Producent: Radical Entertainment	Dystrybutor PL: CD Projekt
<a href="http://www.scarfacegame.com/">http://www.scarfacegame.com/</a>	
Premiera: jesień 2005	
Gatunek: akcja	
<p>Tony "F-ing" Montana! • akcja a la GTA... • ...ale z kilkoma własnymi pomysłami</p>	
<p>czy postać Tony'ego wystarczy, by gra nie była tylko klonem GTA?</p>	
<p>Dalszy ciąg kultowego filmu: Briana De Palmy już za kilka miesięcy pojawi się na ekranach PC. Warto poczekać.</p>	

Autor: Teutates

## WSZYSCY ZA JEDNEGO



W męskim gronie zawsze znajdzie się jeden, który solidarnie wystąpi w imieniu innych. Gdy potrzeba kumpla do akcji, sięgnij po czerwony, mocno energizujący żel pod prysznic Under Twenty Code: Red. A gdy w grę wchodzi spokojny chillout, masz zielony, intensywnie odświeżający żel Code: Green. Jeden za wszystkie inne: jeden do twarzy, ciała i włosów.

KOSMETYKI UNDER TWENTY,  
I MASZ IMAGE.

e 250 ml / 8.3 fl.oz.



**Czego można spodziewać się po twórcach Boiling Point? Doskonalej, pomysłowej gry czy może zabugowanego śmiecia? Jedno jest pewne: Precursors nikogo nie pozostawi obojętnym.**

# PRECURSORS

**N**a początek kilka słów dla tych, którzy się z Boiling Point rozmięli. Ukraińska ekipa Deep Shadows zrobiła grę – właśnie Boiling Point – która w zamierzeniach miała być gigantyczna. Miała oferować ogromną przestrzeń do zwiedzenia, masę questów – ogólnie być czymś znacznie więcej niż GTA. I w pewnym stopniu cel został zrealizowany, ale mimo to **BP było produkcją zupełnie niegrywalną przez masę błędów i fatalne działanie nawet na superszybkich maszynach.** Po co w ogóle o tym pisać?

ja mieć długość sięgającą... 10 kilometrów!), a po zakotwiczeniu również po ich powierzchniach. Oczywiście poruszać się będziesz bez jakichkolwiek ograniczeń – swoboda jest tutaj wartością nadrzędną. Świadczy też o tym liczba możliwych do wykonania misji – będzie ich ponad 250! Pod tym względem stopniem zróżnicowania i złożoności rozgrywki Precursors będzie raczej przypominać grę RPG.

**Po planetach poruszać się będziesz bez jakichkolwiek ograniczeń – swoboda jest tutaj wartością nadrzędną.**

To, co będziesz w grze robił, zależy głównie od ciebie. Możesz bawić się

poświęcić tyle miejsca poprzedniemu dokonaniu Ukraińców, gdyż przy Precursors znów widać, że ambicje naszych sąsiadów nie znają granic. W grze wcielisz się w bezimiennego bohatera i zostaniesz rzucony w sam środek konfliktu o iście kosmicznym rozmachu. **Gra zapowiadana jest jako połączenie FPS-a z serią Elite** (której pierwsza część wyszła w 1985 roku, ostatnia – Frontier: First Encounters – dziesięć lat później), **klasycznymi filmami science fiction i prozą Andre Norton** (autorka m.in. popularnego cyklu sci-fi „Władca bestii”).

Podróżować będziesz między odległymi, niezbadanymi jeszcze planetami na wielkich statkach kosmicznych (niektóre ma-

w handlowca, szmuglera, łowcę nagród, a ponoć nawet... w polityka! **O ile twoje działania na powierzchni planet będą w większości pokojowe, to już w przestrzeni kosmicznej czeka cię potężna rzeź.** Tak między statkami, jak i na ich pokładzie. Będziesz mógł łapać pasażerów na gapę i zabijać piratów, a także uczestniczyć w walkach na większą skalę, korzystając z ogromnych dział jonowych.



Karpie stwierdziły, że w tym roku to one robią święto...

Panowie i roboty! Mamy dużo planet do odkrycia!

Nie zabraknie również interakcji z postaciami, zwłaszcza na planetach. Poznasz wiele nowych ras, porozmawiasz z setkami (!) NPC-ów, którzy nawet czasem nie zechcą cię zabić. Ale gdy sytuacja cię zmusi do walki, bez obaw – wyposażony będziesz należycie. **Broń ręczna będzie zawierała części organiczne, co też**

**sprawi, że amunicję do niej... sobie wyhodujesz!** Nie wiadomo jeszcze, jak to będzie działać w praktyce, ale zapowiada się niezmiernie ciekawie.

Sama broń byłaby mało użyteczna, gdyby nie bogaty bestiariusz. Ras kosmitów będzie sporo, a oprócz nich do walki staniesz również przeciw ciekawszym maskarom. **Fauna i flora planet nie zawsze będzie przyjazna, więc będziesz musiał dobrze patrzeć, czy jakaś niepozornie wyglądająca roślinka nie chce cię pożreć.** Również na owady zwykły raid może nie pomóc...

Precursors zapowiada się na grę, która nie może się nie podobać. **Jeśli choćby połowa z zapowiadanych atrakcji znajdzie potwierdzenie w rzeczywistości, czeka nas jeden z głównych kandydatów na grę 2006 roku.** Oczywiście tylko pod jednym warunkiem: że nie powtórzy się sytuacja z Boiling Point i wielki potencjał nie zostanie zaprzepaszczone przez brak czasu, kasy czy czego tam jeszcze. Nie oszukujmy się: to ostatnia szansa Ukraińców. Jak i tym razem zawał, nikt już nie będzie czekał na zapowiadany sequel Boiling Point.



Oby gra była bardziej dynamiczna niż ten screen.

Ta pszczołka, którą tu widzicie, to pukawka...



Nowoczesne domki w skale przyszłością budownictwa!

Tak tu ładnie, że aż żal kolonizować.

## Precursors

Producent: Deep Shadows Dystrybutor PL: brak

<http://zenus-hq.net/precursors/>

Premiera: 24 kwiecień 2006

Genre: FPS

ogromny świat • swoboda rozgrywki • czarna nie z dobrych wzorców

Deep Shadows już raz pokazało, że za wspólnych zapowiedzi czasem nie wychodzi

Tracę się o tę grę obawiam. Mam nadzieję, że Ukraińcy potrafią się uczyć na swoich błędach i tym razem nie wypuszczą gry przed gruntownym przetestowaniem.



# Sudden Strike 3

## Arms for Victory

**Pierwszy Sudden Strike zachwycił fanów gier strategicznych, drugi nieco rozczarował. Jaki będzie trzeci?**



Nie szkoda takich ładnych kamieniczek?



Nie strzelać w fabrykę czekolady!

**T**rzecia część uznanej serii gier strategicznych zapowiada się – na szczęście – interesująco. Tym razem rozkazy nasze wykonywać będą oddziały biorące udział w bojach na europejskich frontach działań oraz w wojnie o Pacyfik – wszystko oczywiście w realiach II wojny światowej. Na Starym Kontynencie poprowadzimy do boju siły alianckie (Amerykanie, Kanadyjczycy, Brytyjczycy) oraz niemieckie, zaś po drugiej stronie globu – amerykańskie i japońskie. **Kampanie będą oparte na prawdziwych wydarzeniach – przeżyjesz więc między innymi bitwę o Guadalacanal, ofensywę w Ardenach oraz (który już raz?) inwazję w Normandii.**

**Misje będą rozgrywane nie – tak jak wcześniej – na niewielkich mapkach, ale na ogromnych połaciach terenu, na których znajdują się liczne**

**punkty strategiczne, porty, lotniska, obozy, wsie i miasteczka. W trakcie zabawy wykonasz gros zadań głównych, a także dodatkowych, za których wypełnianie przyznawane będą różnorakie bonusy, takie jak posiłki czy możliwość przeprowadzenia nalotu. Podczas walk skorzystasz z wszystkich typów wojska – piechoty, czołgów, lotnictwa, statków, a nawet łodzi podwodnych.**

**Na rewolucję nie ma co liczyć, natomiast na bardzo dobrego RTS-a – jak najbardziej.**

**W związku z tym pojawią się w Sudden Strike 3 nowe jednostki. Będą to na przykład statki transportowe, które umożliwią dostarczenie na pole bitwy oddziałów wsparcia, jak również paliwa czy amunicji. Aby nie bawić się w ręczne sterowanie tymi**

**jednostkami, będzie można utworzyć automatyczne trasy, po których będą się one poruszały. Do dyspozycji dostaniesz także uzbrojone statki czy lotniskowce oraz różnego rodzaju maszyny latające – bombowce, myśliwce czy transportowce.**

**Sterowanie wojskiem będzie łatwiejsze dzięki zupełnie nowemu interfejsowi.** Przede wszystkim dopracowano opcję grupowania jednostek i późniejsze sterowanie takimi ekipami. Warto wspomnieć także o poprawkach w sztucznej inteligencji przeciwnika, który teraz będzie analizował twoje poczynania na bieżąco i dopasowywał do nich swoją taktykę. Komputer podobno nie będzie oszukiwał, nie zdarzą się sytuacje znane z wcześniejszych odsłon gry, kiedy wróg nieoczekiwanie zdobywał przewagę nie wiadomo w jaki sposób.


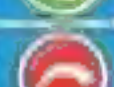
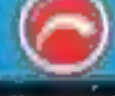
Duże zmiany zachodzą w sferze grafiki – autorzy zamienili staroświeckie 2D na efektowne i nowoczesne 3D. **Silnik, na którym będzie działała gra, nosi nazwę Sudden Strike Next7.** Jedną z jego zalet jest możliwość obsługi wspomnianych ogromnych map, których rozmiary osiągną nawet 60 mil kwadratowych wirtualnego terenu. Zadbano o odpowiednie odwzorowanie walk zarówno lądowych, jak i wodnych. Sporo będzie efektów z dziewiątej edycji DirectX – cieniowania w czasie rzeczywistym, dynamicznych efektów świetlnych, shaderów itd. Oczywiście będziesz mógł dowolnie ustawiać kamerę, regulując kąt jej nachylenia oraz zbliżenie.

**W Sudden Strike 3 pojawi się tryb dla wielu graczy. Jeśli idzie**

**o nowości, będą one podobne jak w przypadku single'a – ogromne mapy z wieloma punktami strategicznymi czy możliwość wykorzystania wielu nowych rodzajów wojska. Aby zapewnić jak najwyższy komfort rozgrywki, autorzy pracują nad rozwiązaniem, które skutecznie wyeliminowałoby cheaterów. Dodatkowo na płytkach z grą znajdą się narzędzia edycyjne, za pomocą których będzie można tworzyć nowe scenariusze, modyfikować jednostki itd. – do użycia zarówno w trybie single, jak i multi.**

**Grom osadzoną w realiach drugiej wojny światowej nie ma końca – ich twórcy podchodzą do tematu w różny sposób (patrz: s. 16). W tym przypadku na rewolucję nie ma co liczyć, natomiast na bardzo dobrego RTS-a – jak najbardziej. „Trójka” powinna być jeszcze lepsza niż poprzednie odsłony Sudden Strike'a. A jeśli dobrze pójdzie, to pogramy w nią już w wakacje!**

### Sudden Strike 3: Arms for Victory

Producent: Fireglow	Dystrybutor PL: Canaga
<a href="http://www.suddenstrike.com/">http://www.suddenstrike.com/</a>	
Premiera: czerwiec 2006	
Getunek: RTS	
 usprawniona rozgrywka • odnawiany interfejs  nowoczesny silnik graficzny	
 niewiele innowacji	

Zapowiada się RTS na bardzo wysokim poziomie. Jeśli nie znudziła ci się jeszcze druga wojna światowa, masz na co czekać.



W razie potrzeby Amerykanie wzywali wsparcie lotnicze nawet spoza screena!



# ZOBACZYĆ TO UWIERZYĆ

już wkrótce

[www.traider.pl](http://www.traider.pl)

[www.tombraider.com](http://www.tombraider.com)

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Gra stworzona przez Crystal Dynamics, Inc. Wydana przez Eidos Interactive Limited. Lara Croft, Tomb Raider, logo Tomb Raider, Eidos i logo Eidos, Crystal Dynamics i logo Crystal Dynamics są znakami towarowymi SGI Entertainment Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.



*Mała kłótnia, że pierwszego Terminatora opracowano w laboratoriach III Rzeszy...*

**Zaskoczenie – Hitler nie żyje!**

**Anglia podbita przez nazistów, eksperymentalne bronie w użyciu US Army i kobieta-spieg pracująca dla Kremla – War Front: Turning Point to doprawdy strategia inna niż wszystkie...**

# WAR FRONT

**F**abula nowej gry studia Digital Reality (teraz szykują też War on Terror, wcześniej stworzyli m.in. gry Hegemonia: Legions of Iron oraz Desert Rats vs. Afrika Korps) jest nawet jeszcze bardziej zawiła. **To prawdziwa alternatywna wersja II wojny światowej, w której na początku wojny Rzesza traci w zamachu Hitlera, Amerykanie współpracują z Rosjanami, próbując wyzwolić Wielką Brytanię spod niemieckiej okupacji, a każda ze stron konfliktu ukrywa coś przed innymi.** Jeśli twórcom uda się w taki sposób połączyć poszczególne wątki, by razem były one wiarygodne, **War Front: Turning Point będzie miał jedną z ciekawszych fabuł w historii gatunku.** Podobno do jej skomponowania zaproszono hollywoodzkich scenarzystów, raczej jednak drugoligowych, skoro nawet na stronie gry trudno znaleźć ich nazwiska.

To jednak nie fabuła decyduje o powodzeniu gry strategicznej. War Front będzie RTS-em zrealizowanym w całości w trójwymiarowej oprawie. W tym gatunku Digital Reality ma spore doświadczenie, możemy więc spodziewać się, że rozgrywka będzie wciągająca i odpowiednio zrównoważona. **Ekipa pracująca nad grą szykuje jednak kilka nowatorskich rozwiązań i to one najpewniej wpłyną na to, jak War Front zostanie oceniony przez graczy i... recenzentów.**

Ciekawie zapowiada się główny tryb gry, składający się z kilkunastu połączonych

ze sobą map, z wieloma głównymi i dodatkowymi zadaniami do wykonania. **Poziomo te będą rozgrywane oddzielnie, ale mają być ze sobą połączone** – np. zdobycie stacji kolejowej czy lotniska w jednej misji ma ułatwić walkę z przeciwnikiem w kolejnej (bo np. wróg nie będzie w stanie wezwać posiłków).

Nieco bardziej rozbudowane będą też same misje – każdą z nich rozpocznesz od wybrania wojsk, które rzucisz do boju, potem też będziesz musiał zdecydować, czy, kiedy i jakie posiłki wezwać. **W trakcie gry dostępna będzie**

**Będzie można nawet obsadzić działą czołgu i samodzielnie strzelać do przeciwników!**

**możliwość opracowywania nowych rodzajów jednostek.**

To kolejny element, który niemal na pewno spodoba się graczom – nakłaniając naukowców do wymyślania nowych rodzajów broni, dochodzisz do punktu, w którym ich wynalazki przypominają maszyny wojenne przeniesione rodem ze starych powieści science fiction lub... z laboratoriów III Rzeszy. **Chyba pierwszy raz w strategii osadzonej w tym czasie pokierujemy bom-**

**bowcami niewykrywalnymi przez radary czy czołgami na pajęczych nogach** (czy dobra nazwa na nie to retro-mechy?)

Dużym atutem War Front: Turning Point ma być oprawa graficzna. Odpowiedzialni za nią ludzie z Digital Reality podkreślają, że nie chcą, by ich produkcja była przesadnie realistyczna, wolą, by robiła na graczach wrażenie i zapewniała im godziwą rozrywkę. **Dlatego też eksplozje mają być większe niż w rzeczywistości, wygląd jednostek bardziej „drapieżny”,** większym wymiarem ogniowym towarzyszyć będą graficzne efekty specjalne. Będą też misje rozgrywane w nocy, które dzięki dynamicznemu oświetleniu na pewno zrobią na nas wrażenie. Engine gry jest na tyle elastyczny, że umożliwi również obserwowanie akcji z perspektywy pierwszej osoby – rozważa się nawet takie rozwiązanie, w którym będzie można obsadzić np. działą czołgu i samodzielnie strzelać do przeciwników!

Nie wiadomo, jak zrealizowany zostanie w War Front: Turning Point tryb multiplayer, pewne jest jednak, że gra na pewno pozwoli na zabawę w sieci. Poza tym



*Po wygranej przez nas meczu Polska-Niemcy kibice obu drużyn starli się na ulicach.*



*Rozdzielił nas kruk i czołgi.*



*Widziałem Messerschmitta cień...*

ta oryginalna strategia ma oferować 3 kampanie (rosyjską, amerykańską i niemiecką) oraz szereg pojedynczych misji dodatkowych. **Pokazujemy ten tytuł, bo warto zwrócić na niego uwagę.** Być może będzie tylko jednym z wielu porządných RTS-ów, ale ciekawa fabuła i doświadczenie developera mogą sprawić, że tę akurat produkcję zapamiętamy dłużej.

## War Front: Turning Point

Producent: Digital Reality      Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.war-front.com/>

Premiera: wrzesień 2006

Gatunek: RTS

ciekawa fabuła • interesujące połączenie realiów II wojny światowej z elementami science fiction • grę robią specjaliści od strategii

na razie nie widać, poczekamy na premierę

War Front to ciekawa fabuła, efektowna grafika i kilka pomysłów na rozwiązania. Dlatego o grze piszemy i radzimy: warto mieć ją na oku.



W jeden dzień dookoła świata.

**Myślałeś kiedyś, żeby odbyć samolotem podróż dookoła świata? We Flight Simulator X to żaden problem.**

# Microsoft Flight Simulator X

**F**light Simulator X to kolejna część słynnej serii symulatorów lotu od Billa Gatesa. **Dedykowana jest ona najnowszemu, 64-bitowemu systemowi operacyjnemu Microsoftu, Windowsowi Vista** (ale pod XP też będzie można grać). Idąc z duchem czasu, autorzy porzucili pomysł wydania gry na płytach CD – zagrają w nią wyłącznie posiadacze napędów DVD.

W grze polatasz nad całym globem, programiści zawarli tu ponad 24 tysiące (!) lotnisk, w tym także polskie. **Zasiądziesz za sterami pasażerskich samolotów** (takich jak Boeing 787 czy Airbus A321), **ale również samolotów akrobacyjnych, helikopterów i hydroplanów.** Gra będzie kompatybilna z Flight Simulator 2004, tak że możliwe będzie przeniesienie stamtąd starszych modeli „lataczy”.

We Flight Simulator X pojawi się nowy tryb misji. Będziesz w nim wykonywał przydzielane ci zadania, zdobywał kwalifikacje i zyskiwał dostęp do ukrytych opcji. **Pojawi**

**Programiści zawarli tu ponad 24 tysiące (!) lotnisk, w tym także polskie.**

*Polska obserwowana z góry to naprawdę piękny kraj...*



**się także poprawiony multiplayer,** który pozwoli łatwo i sprawnie łączyć się wirtualnym pilotom z całego świata. Możliwa będzie zabawa w sieci lokalnej bądź za pośrednictwem Internetu.



*Zupełnie jak prywatny jacht Naczelnika!*

**Trochę więcej o grafice, która – spojrz na screeny! – zapowiada się rewelacyjnie.** Programiści zastosowali zaawansowane efekty oświetlenia i wody, szczegółowo odwzorowali miasta i zaprojektowali realistyczne otoczenie. Środowisko będzie generowane na bieżąco – program wczyta i wyświetli tylko wymagane elementy. Posiadacze zestawów głośników 5.1 ucieszy wprowadze-

nie obsługi wielokanałowego dźwięku przestrzennego.

**Zapowiada się rozbudowany i zaawansowany symulator lotu.** Sporo modeli samolotów, aż 24 tysiące lotnisk na całej kuli ziemskiej, realistyczna oprawa audiowizualna – to brzmi dobrze. Szkoda tylko, że trzeba jeszcze dość długo poczekać, bowiem premiera gry planowana jest na czwarty kwartał tego roku.

## Flight Simulator X

Producent: Microsoft Entertainment

Dystrybutor PL: APN Promise

<http://www.microsoft.com/>

Premiera: IV kwartał 2006

Genewski: symulator lotu

24 tysiące lotnisk na całym świecie • sporo modeli samolotów • realistyczna oprawa audiowizualna

wyłącznie dla posiadaczy napędów DVD

Bill Gates szykuje nam symulator najwyższych lotów. Będzie gdzie latać, czym latać i co pooglądać. Czekamy.

Autor: Roland

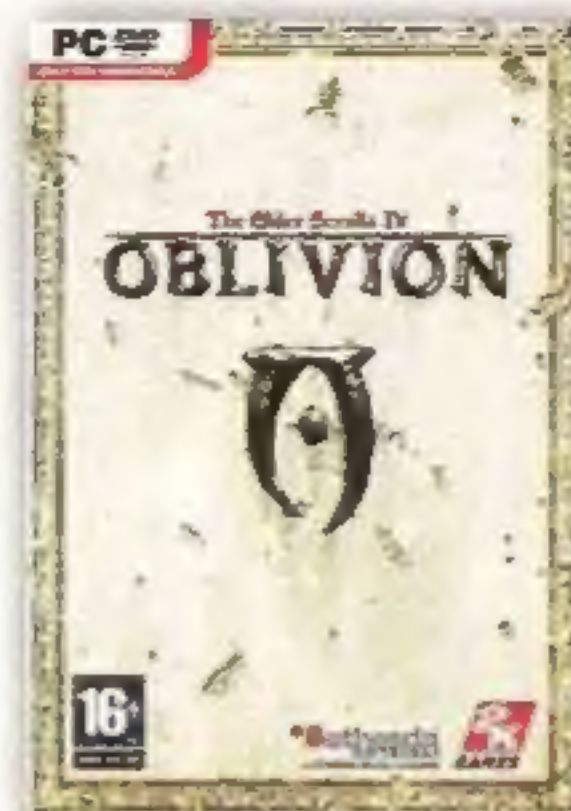
**7164 konkurs SMS**

**W KOŃCU JEST!**

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier RPG trafiła do sklepów. W związku z tym, wraz z firmą Cenega, dystrybutorem tego tytułu, zorganizowaliśmy konkurs, w którym do wygrania jest 15 gier

The Elder Scrolls IV

**OBLIVION PL**



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

**W kogo możesz zamienić się w grze**

**The Elder Scrolls IV: Oblivion?**

- a. w żabę
- b. w wampira
- c. w żyrafę

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.OB.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 maja 2006 r.

Fundatorem nagród jest firma Cenega



*Z cyklu: ostatni widok spadochroniarza.*





# LOKI

Układanie włosów, farbowanie, czesanie, używanie odżywek – czyżby wreszcie pojawiła się gra, która zadowoli każdą miłośniczkę lalek Barbie?!



Dobra, kto zwinął moją odżywkę?



Magiczna lokownica – dodaje +3 do podkręcania końcówek.

losowe generowanie podziemi i przedmiotów. Rzeczywiście, zapewnia ono całkowicie niepowtarzalną grę za każdym razem, gdy do niej siadasz. Do tego dochodzą jeszcze ogromne różnice między bohaterami – każdy z nich może rozwijać się zupełnie inaczej – i już mamy rozrywkę na wiele miesięcy.

## Loki to ambitna próba powtórzenia sukcesu Diablo.

To nie wszystko. Proces tworzenia samej broni został również znacznie rozszerzony w stosunku do innych gier tego typu. Oręż najczęściej składa się z dwóch części – rękojeści i ostrza. Każde narzędzie mordu można sobie będzie ulepszyć lub zrobić samemu w wlosce, łącząc dobrą rękojeść ze starego miecza z nowym, znakomitej jakości metalem. Na tym jednak możliwości usprawniania się nie kończą, gdyż podczas gry nader często znajdziesz magiczne runy, których użycie zwielokrotni potęgę broni.

Hack'n'slash, choćby najlepszy i bardzo rozbudowany, umrze śmiercią naturalną bardzo szybko, jeśli nie będzie miał dobrego multiplayera. Autorzy zapewniają dwa tryby. Klasycznie dadzą możliwość wspólnej walki przeciw złu w trybie co-op, a także pozwolą zaslecić się wzajemnie graczom w PvP (Player vs. Player) na arenach. Niestety nie jest zapowiadane postawienie serwerów porównywalnych do Battle.netu, ale cóż – nie można mieć wszystkiego.

Loki zapowiada się też oszalamiająco pod względem graficznym, póki co to zdecydowanie najładniejsza taka siekanka na PC. Niesamowita szczegółowość świata i bohaterów, naprawdę widoczne różnice w ich wielkości – spójrz zresztą na screeny. Nie wiem tylko, jak mocnego kompa trzeba mieć, żeby Loki na nim hulał wewzględnych detalach. Napewno przydałaby się też karta AGEIA PhysX (zajmująca się tylko fizyką obiektów), której możliwości mają tu być dobrze wykorzystane. Pożyjemy, zobaczymy. Na szczęście długo czekać nie trzeba.

Spokojnie – żartuję. Oprócz początkowo dość dziwnie brzmiącego tytułu gra nie ma nic wspólnego z włosami. Jest to za to ambitna próba powtórzenia sukcesu Diablo. Loki to hack'n'slash bazujący na kilku antycznych mitologiach, zrobiony przez Cyanide – francuską ekipę, której największym dokonaniem póki co jest nietypowa sportówka przyszłości, Chaos League. Poza tym chcieli wejść na rynek przez niszowe menedżery, ale to już historia. Niebawem będą zapewne kojarzeni tylko z jedną grą, właśnie z Loki.

Rozpoczynając przygodę, do wyboru masz cztery postacie. Wcielisz się w potężnego nordyckiego wojownika, walecznego Greka, egipskiego maga lub azteckiego szamana. Wybór oczywiście będzie miał wpływ na styl rozgrywki – każdy bohater dysponuje specyficznym uzbrojeniem i umiejętnościami. Niezależnie jednak skąd będzie pochodził twój wybraniec i jakie bóstwa czcił, twój cel będzie jeden: skopać tyłek Sethowi, egipskiemu bogowi ciemności i zła, który właśnie powrócił z krainy umarłych i sieje chaos.

Zanim jednak dojdzie do wielkiego pojedynku, po drodze będziesz musiał przemierzyć różne cywilizacje,

podróżując nie tylko między kontynentami, ale i w czasie. Krainy będą wzorowane na mitologiach kolebek bohaterów. Podczas przygody napotkasz ponad sto rodzajów przeciwników, z czego duża część może wydać ci się znajoma. W charakterze bossów wystąpią między innymi wielki wilk Fenrir oraz – bardziej u nas znany – Minoaur zamknięty w labiryncie. O wilku wspominam głównie przez to, że jest on synem jednego z bogów mitologii nordyckiej: Lokiego...

Teoretycznie w zasadach rozgrywki różnic między Diablo II a Loki nie powinno być wiele. Cyanide nie pokusiło się o tworzenie jakichś szczególnych uduśwień, postawiło za to na sprawdzone i działające elementy. Przede wszystkim zapowiadane jest, znane już z pierwszego hack'n'slasha Blizzarda,



Z bliska widać, że potrzebne jest Head & Shoulders...



Przywieźliście szampon do włosów przetłuszczających się?

## Loki

Producent: n-house, Cyanide | Dystrybutor PL: brat

<http://www.loki-game.com/>

Premiera: 8/10 kwietnia 2005

mityczne krainy • dobre rozwiązania zaczerpnięte z Diablo • oszalamiająca oprawa  
jaki to będzie miała wymaganie? • jednym z dokonani Cyanide jest Horse Racing Manager. Jak oni sobie poradzą z naprawdę ambitnym zadaniem?

Blizzard zasypia gruszką w popiele, gdy tymczasem rośnie mu duża konkurencja na polu hack'n'slashów. Zapowiedź się nie zda śleczka!



Twardziel wyciąga broń i naciska spust. Tempo akcji zwalnia, tak byś widział każdą lecącą do celu kulę. Gdy na ziemi leżą już same trupy, znikąd pojawia się stado białych gołębi. Brzmi znajomo?

Dwie Beretty kontra wyrzutnia rakiet – to musi być John Woo!

Andrew G. stwierdził, że po zakończeniu kariery wystąpi w grze.

鎗神

## JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

**J**esli uważnie śledzisz w prasie informacje o nadchodzących nowościach, pewnie pamiętasz plotki o znajdującej się w fazie produkcji grze współtworzonej przez Johna Woo. W postać głównego bohatera miał się wcielić zdigitalizowany Chow Yun-Fat, a projekt, jak ptaszki ćwierkały, zainicjowało japońskie Square (wtedy jeszcze nie SquareEnix), twórcy Final Fantasy. Miłośnicy twórczości chińskiego reżysera czekali na kolejne nowiny o tej superprodukcji, ale te, jak na złość, nie nadchodziły. Aż do teraz.

Trudno powiedzieć, czy nowa propozycja Midway rzeczywiście ma coś wspólnego z tamtą mityczną grą, która nigdy nie ujrzała światła dziennego. Grunt, że **wszystkie najsmakowitsze składniki dania, którego nie było nam dane skosztować, wykorzystano w Stranglehold**. Jest więc John Woo, legenda kina akcji, w roli współreżysera i opiekuna produkcji, nie zabrakło również Chow Yun-Fata, odgrywającego – i tu niespodzianka – znanego z „Hard Boiled” (jednego z najwybitniejszych dzieł Woo) inspektora Tequila.

To nie przypadek. **Stranglehold będzie interaktywną kontynuacją tego kultowego filmu**. Tym razem wierność od-

znacze inspektora zostanie poddana próbie, gdy rosyjscy gangsterzy porwą jego byłą żonę. Tequila będzie stąpał po cienkiej linii, starając się pogodzić obowiązki z potrzebą ratowania bliskiej mu osoby.

Typowy dla obrazów Johna Woo balet z bronią w grze rozegra się na ulicach Chicago i Hongkongu. Wśród licznych lokacji znajdują się rzecz jasna ekskluzywne kluby, należące do mafii, magazyny i eleganckie posiadłości. Autorzy chwają się, powtarzając słyszane tysiące razy słowa, „niespotykanym” poziomem interaktywności przedstawionych przestrzeni. **Silnik fizyczny Havok umożliwi niszczenie ścian, tłuczenie szkła czy wylamywanie drzwi**. Mówi się również o specjalnym systemie uszkodzeń, tzw. Massive D (od „de-

**Stranglehold będzie interaktywną kontynuacją kultowego filmu „Hard Boiled”. Tym razem rosyjscy gangsterzy porwą byłą żonę bohatera...**

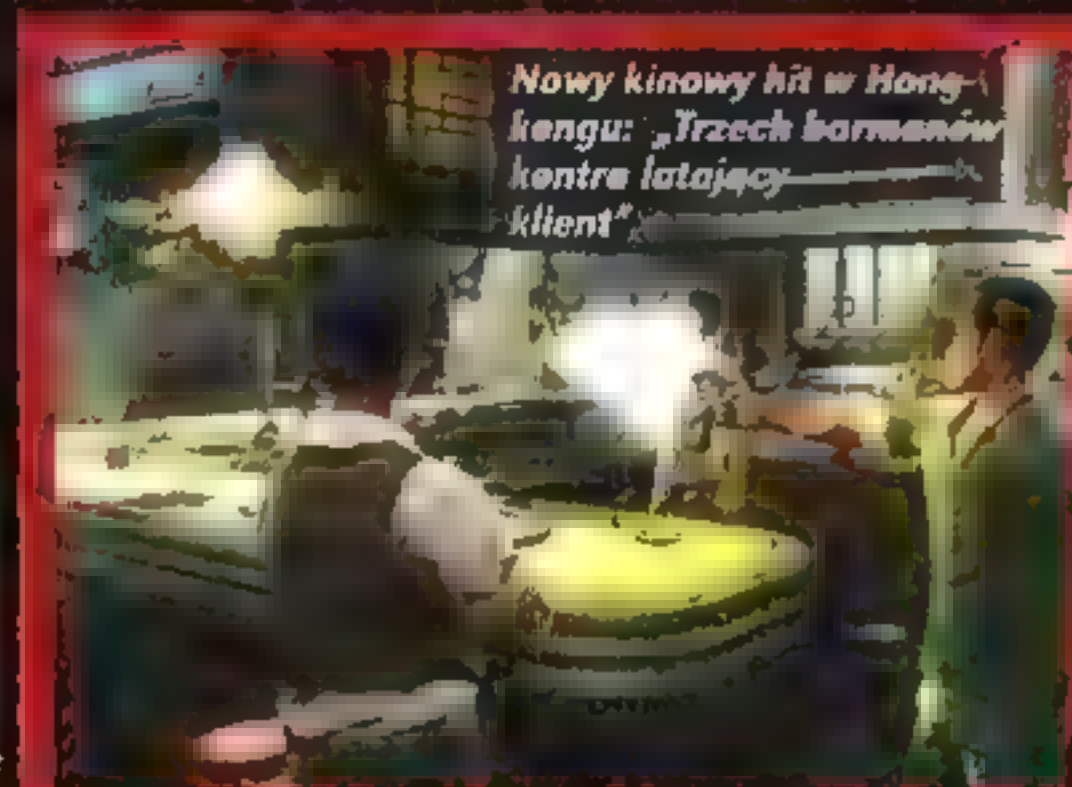
struction”, czyli „masywne zniszczenie”), choć cynik z pewnością zakrzyknie, że to jedynie nowa nazwa starego konia.

To zresztą nie jedyna okazja do zaryzykowania takiego stwierdzenia. Oprócz Massive D w grze pojawi się także „Tequila Time”. **Jak nietrudno się domyślić, jest to strangleholdowy odpowiednik bullet-time’u**. Można się oczywiście wyklócać, że John Woo, jako swoisty ojciec tego typu efektów (pojawiały się one w jego filmach na długo przed premierą „Matrixa”), zapewni graczom nową jakość. Pozostaje tylko pytanie, czy w tym temacie istotnie można coś naprawdę świeżego wymyślić?

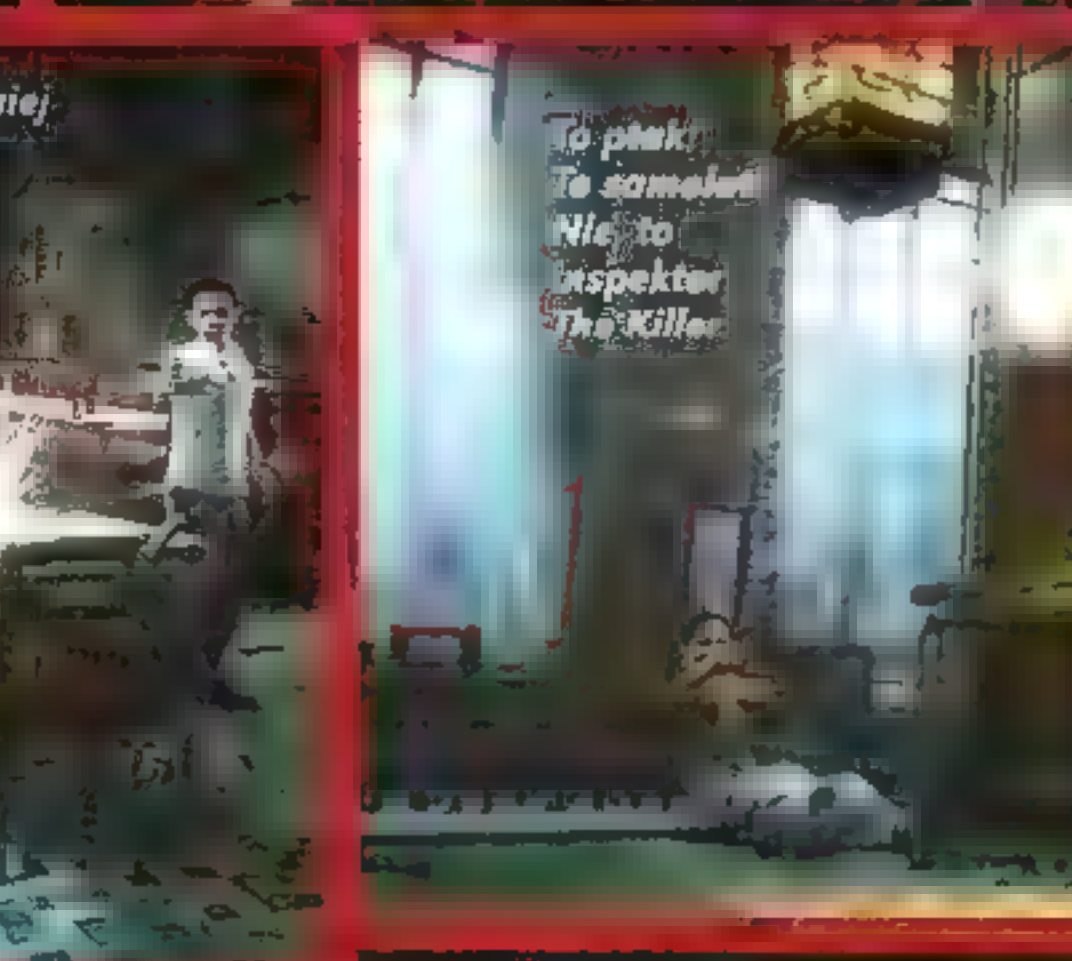
Kiedy to czytasz, możesz dojść do wniosku, że oczekuję po Stranglehold jedynie przygotowanego z pomocą klana Maza Payne’a. Poniekąd tak właśnie jest,

ale produkcja Midway będzie miała coś, co zmusi do uniesienia brwi w grymasie zaintrygowania. Okazuje się bowiem, że **ogniowe pojedynki będzie można prowadzić również w sieci**. Wprawdzie niewiele jeszcze na ten temat wiadomo, ale perspektywa właściwych „Hard Boiled” akrobacji w towarzystwie – czy na przeciw – innego gracza rozbudza wyobraźnię. Szczególnie interesująca jest tu kwestia Tequila Time’u – jak rozwiążą ją projektanci? Posłużą się nie najlepszym przykładem Jedi Knighta (z istniejącą tam możliwością spowolnienia czasu, a w istocie – przyspieszenia ruchów) czy wymyślą coś nowego? W tym drugim przypadku rzeczywiście można by mówić o rewolucyjnych rozwiązaniach, zdecydowanie bardziej eksperymentalnych niż wynalazki w rodzaju Massive D czy Tequila Time.

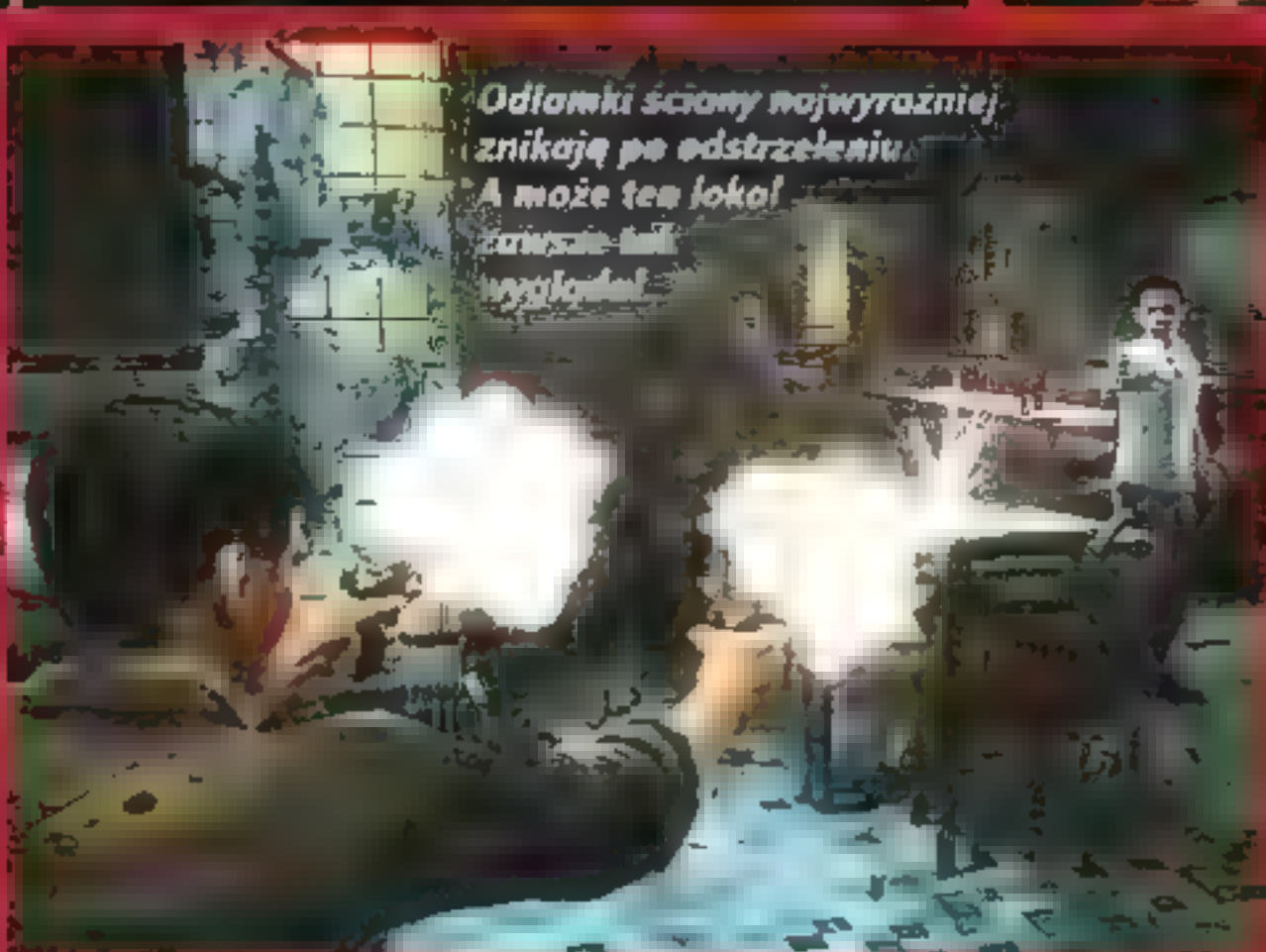
Stranglehold niemal na pewno okaże się tytułem solidnym – **w jego tworzenie zaangażowane są wielkie nazwiska, a Midway zna się przecież na grach akcji**. Ale czy na tyle dobrze, by wynieść grę ponad dziesiątki bliźniaczo podobnych produkcji? Przekonamy się prawdopodobnie jeszcze w tym roku.



Nowy kinowy hit w Hongkongu: „Trzech barmanów kontra latający klient”



To piękne samoloty. Nie to inspektor The Killer



Odlamki ściany najwyraźniej znikają po odstrzeleniu. A może ten lokal zawsze tak wyglądał?

### Stranglehold

**Producent:** Midway **Dystrybutor PL:** brak

<http://www.midway.com/>

**Premiera:** 2006

udział Johna Woo i Chow Yun-Fata  
• multiplayer

mało innowacji – przynajmniej w tym, co producenci ujawnili do tej pory

Produkcja z pomocą ciekawa, włączonego udziałem filmowych talentów z Hongkongu. O jej wartości zdecydować może jednak dopiero multiplayer.



## Drink Final Fantasy

Przygotowując graczy do premiery Final Fantasy XII, firma Square/Enix, we współpracy z producentem napojów Suntory, wypuściła na japoński rynek napitek zdrowotny o nazwie: Potian, w skład którego wchodzi m.in. tymianek, wyciąg z miodu i rozmaryn. Ciekawe, czy uzupełnia punkty zdrowia i magii...

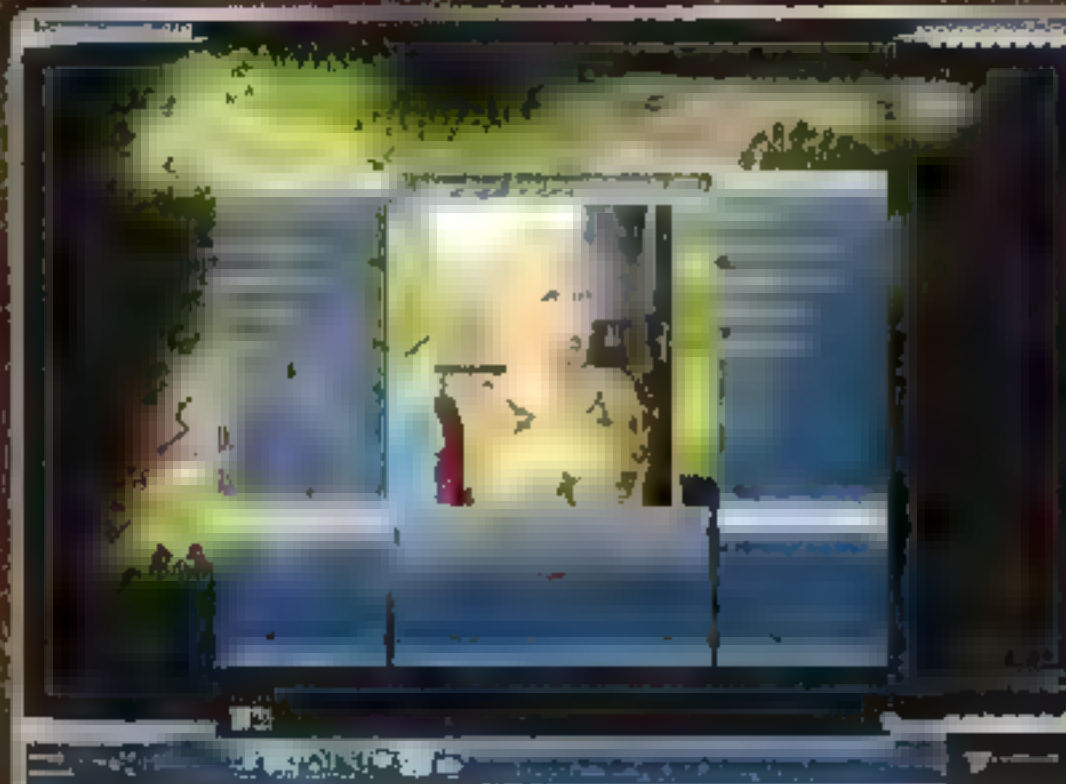
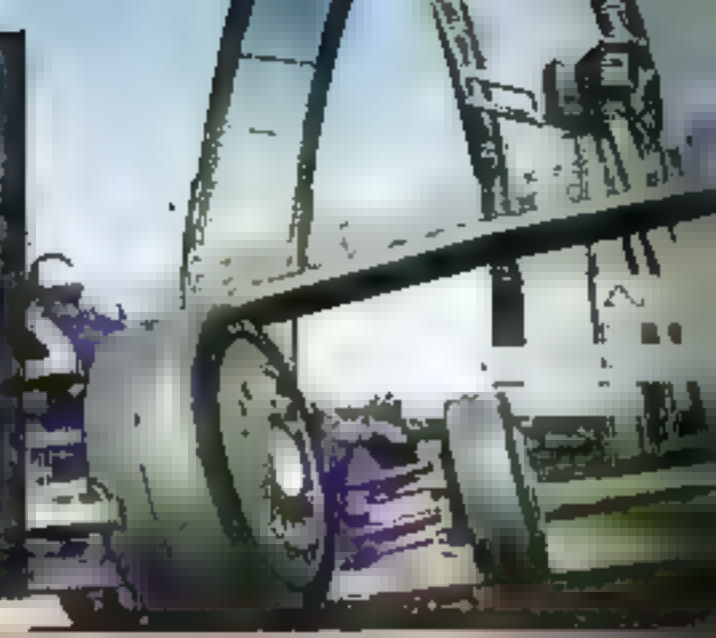


## NCSoft leci w kosmos

Specjalizujący się w grach MMORPG koncern NCSoft nawiązał współpracę ze studiem Spacetime, tworzonym przez ludzi, którzy pracowali wcześniej przy sieciowej grze Star Wars Galaxies. W ramach umowy Spacetime ma przygotować dla NCSoftu MMORPG o rozgrywanym w przestrzeni kosmicznej – to jedyne założenie, na razie bowiem zespół dostał całkowitą swobodę twórczą. Brzmi ciekawie!

## Nitrokaskaderzy

Francuskie studio Game Seed zapowiedziało grę Nitro Stunt Racer, która – zgodnie z tytułem – ma być zręcznościową ścigalką, w której będzie można korzystać z turbodopalaczy i wykonywać efektowne kasaderskie akrobacje. Co ciekawe, gra ma mieć również realistyczny model fizyki – czy to w ogóle możliwe przy takiej tematyce?



Pierwszy oficjalny dodatek do Civilization IV ma zawierać sześć scenariuszy przedstawiających wielkie militarne podboje największych wódzów w historii ludzkości. Choćby tego typka, do którego mówili „Ceziu”



# Nowe produkcje Sida Meiera

Legenda branży zapowiada premiery trzech gier!



**S**ukces – w pełni zasłużony – Civilization IV dodał skrzydeł Sidowi Meierowi i jego ekipie z Firaxis. Na początku marca studio to przejęło programistów z PopTop Software, czyli zespół odpowiedzialny za takie gry jak Railroad Tycoon 3, Tropicó, a ostatnio także Shattered Union. To jednak informacja czysto branżowa, dla graczy mało interesująca – mamy jednak również bardziej smaczkowe newsy.

W połowie marca Firaxis oficjalnie poinformowało o swoich trzech nowych projektach. Pierwszym z nich będzie Civilization IV: Warlords, add-on do jednej z najlepszych gier strategicznych minionego roku. Poza szeregiem nowych jednostek i budynków Warlords doda do już dostępnych trybów gry sześć scenariuszy, których bohaterami będą najwybitniejsi

wodzowie w historii ludzkości, m.in. Aleksander Wielki i Dżyngis-chan. Rozszerzenie do Civ IV powinno ukazać się jeszcze latem tego roku.

Kolejna z zapowiedzianych gier nosi tytuł Sid Meier's Railroad! i jak łatwo się domyślić, jest powrotem do tematu, którym słynny programista zajmował się w grze Railroad Tycoon. Nowa gra będzie wykorzystywać engine graficzny Civilization IV, ale nie tylko dzięki niemu obie te produkcje będą do siebie podobne. Przy Civ IV Sid Meier zrewolucjonizował mechanizmy rozgrywki znane z wcześniejszych części Civilization, jednocześnie zachowując charakter całej serii – w podobny sposób Railroad! odświeży formułę Railroad Tycoona. Premiery gry można spodziewać się całkiem szybko, bo już na jesieni tego roku.

Ostatnia z produkcji, którymi chwali się Firaxis, to gra strategiczna CivCity: Rome. Przy tym projekcie Sid Meier będzie pełnił jedynie rolę konsultanta, bowiem produkcją tego tytułu zajmie się studio Firefly (znane z serii Twierdza). Gra ta będzie inspirowana serią Civilization, ale zamiast oddawać graczowi władzę nad całą cywilizacją, skoncentruje się na zarządzaniu jednym miastem – Rzymem. Szkoda, że jej twórcy skupią się tylko na okresie antycznym – nie było jeszcze produkcji, która pokazywałaby rozwój jednego miasta na przestrzeni wielu wieków, od starożytności do współczesności, a to pasowałoby i do tytułu, i do serii Civilization. CivCity: Rome także ukaże się szybko, najprawdopodobniej jeszcze przed wakacjami.

[www.firaxis.com](http://www.firaxis.com)

## Microsoft wykopuje wojenny topór

Powstaje dodatek do Age of Empires III

[www.ensemblestudios.com](http://www.ensemblestudios.com)

**C**iekawostka – seria Age of Empires i Civilization idą ostatnio niemal łeb w łeb. Pod koniec ubiegłego roku na rynek trafiły najnowsze części obu cyklów, niedługo, prawie jednocześnie ukożą się też rozszerzenia do nich, a dodatek zaś będą bardzo podobnie zatytułowane. Add-on do Civilization IV ma być zatytułowany Warlords (piszemy o tym powyżej), a ten do Age of Empires III – The WarChiefs.

The WarChiefs pozwoli graczom poprowadzić do boju trzy indiańskie plemiona – w tym m.in. Irokezów – w ich walce z kolonizatorami Ameryki. Dodatkowo pojawią się też nowe jednostki, budynki oraz opcje na ekranie miasta w Starym Świecie. Premiera Age of Empires III: The WarChiefs zapowiedziana jest na jesień 2006 roku.

## Podziemia napędzane gazem

GAS POWERED GAMES

Gas Powered Games zapowiada dodatek do gry Dungeon Siege II

**W** połowie marca Gas Powered Games poinformowało o trzech rzeczach – pierwsza z nich to zmiana wydawcy (nowym dystrybutorem produkcji studia został koncern Take Two), druga to rozpoczęcie prac nad grą ze świata Dungeon Siege przeznaczoną na platformę PSP, trzecia zaś – dla nas najważniejsza – dotyczy premiery Dungeon Siege II: Broken World, pierwszego dodatku do tej hitowej gry RPG. Broken World, który zapowiadany jest na lato tego roku, kontynuuje fabułę podstawki, dodając nową kampanię, jedną grywalną rasę i zupełnie nowy, wieloklasowy system rozwoju postaci. Więcej info już wkrótce.

[www.gaspowered.com/ds2](http://www.gaspowered.com/ds2)

Właśnie smażyliśmy jajecznicę, kiedy przypłynęli Apacz. Co zrobić, kiedy w całym tym podpisie nie ma jaj?



## Obsidian i SEGA – dwa bratanki

Studio Obsidian, specjalista od gier RPG, mają na koncie m.in. *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*, podpisało właśnie umowę z honorarnym SEGA, na mocy której ma ono opracować grę RPG. Grę ma zostać wydana na PC, Xboxa 360 i PS3. Więcej szczegółów nie ujawniono i pewnie pojawią się dopiero na E3.



## Demonie! Miej litość!

Nowe założone studio Mazum Games zapowiedziało swoją pierwszą grę, zatytułowaną *Demons of Mercy*. Ma to być produkcja bazująca na komiksie wymyślonym przez R.H. Stavis (pracował nad zeszytami z cyklu „Lore Craft Memoirs”), a jej główną bohaterką będzie Mercy Dawn, piękna zabójczyni. Chłopakom się może spodobać.

## Duke Nukem Forever 2

Niedawno wywiadów Scott Miller, szef studia 3D Realms, powiedział, że pracuje już nad fabułą do drugiej części *Procyta Dymu*. Gdy tylko ukaze się *Duke Nukem Forever*, będziemy chcieli zobaczyć jego kontynuację. „Gdy tylko”, czy kiedykolwiek?



Pierwszy screen z DNF. Kiedy to będzie?

## Sensible Soccer Czerwcowy futbol?

Sensible Soccer przesunięte z Wielkanocy na czerwiec

Codemasters zapewne z zalem, biorąc pod uwagę fakt, że wielu graczy już odkurzało stare korki z myślą o tym tytule – poinformowało, że premiera nowej wersji klasycznej gry piłkarskiej *Sensible Soccer* przesunięta została z zapowiadanej wcześniej Wielkanocy. Poślizg związany jest z chęcią dopracowania grywalności tego tytułu. Codemasters pragnie, by nowe Sensi Soccer osiągnęła podobną pozycję jak dekadę temu jego pierwowzór, czyli zostało uznane za najlepszą zręcznościową piłkę nożną. Przypomnijmy – gra ma wykonywać znane z oryginału mechanizmy rozgrywki (m.in. możliwość podkręcania piłki po strzale), a także przedstawiać akcję na boisku w technice cel-shading. Powrócą również charakterystyczne karykaturalne wizerunki piłkarzy, a szczególnie – jak obiecują twórcy – „największe głowy w futbolu”. Do tego dostaniemy 5000 zawodników, 350 zespołów i kilkadziesiąt lig i turniejów wzorowanych na autentycznych piłkarskich zawodach.



Wielkie głowy, mała piłka – oto Sensible Soccer.

[www.codemasters.com/sensiblefootball](http://www.codemasters.com/sensiblefootball)

## (Kolejna) wpadka StarForce

Specjaliści od zabezpieczeń programów propagują piractwo!



Bardzo nieciekawa oferta wybuchła w połowie marca w związku z rosyjską firmą *StarForce*. Za pomocą się opracowywaniem wyjątkowo niebezpiecznych przez graczy zabezpieczeń gier. Administrator strony internetowej tej firmy, amercit na forum informację, która miała pokazać, jak los spotyka producentów gier niekorzystających z zabezpieczeń *StarForce* padła na studio Stardock ich grę *Galactic Civilizations II*. W poście tym internauci mogli przeczytać, że *Galactic Civilizations II* nie jest zabezpieczona systemem *StarForce* w dniu premiery i trafia na pirackie serwisy. A jako dowód na to sowa, do w wiadomości dołączona również aktywny link torrenta, który umożliwiłby ściąganie gry. Po reakcji twórców *Galactic Civilizations II* nie zniknął, a *StarForce* oficjalnie przeprosiło studio Stardock. Nie zmienia to jednak faktu, że zagrożenie Rosjan było typowo rosyjskie.

[www.star-force.com](http://www.star-force.com)

## Nowe projekty Bethesda

Pete Hines ze studia Bethesda Software potwierdził w jednym z niedawno udzielonych wywiadów, że Bethesda wydzieliła dwa zespoły, które zajmują się serią *Elder Scrolls*. Jeden z nich będzie przygotowywał kolejne części, drugi – dodawał do gry *Oblivion*, podczas gdy drugi z nich skupi się na pracach nad kolejną częścią cyklu. Warto też dodać, że trzeci z zespołów zatrudnionych w firmie pracuje nad *Falloutem 3*.

## Cyfrowa kultura w PKiN



W dniach 10-11 maja odbędzie się skierowana do młodych ludzi w wieku 11-25 lat impreza *Digital Culture 2006*. Wstęp do Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie będzie wtedy wolny, a na miejscu uczestnicy będą mogli poznać najnowsze sposoby na wykorzystanie komputerów i technologii cyfrowych. Warto zajrzeć szczególnie jeśli interesujesz się elektroniką i komputerami.

## Rainbow Six jedzie do Las Vegas

Ubisoft ogłasza nową odsłonę swojej serii taktycznych FPS-ów

Chociaż PeCetowa wersja *Rainbow Six: Lockdown* nieszczerze się udało, również na blaski ukaza się przynajmniej według obecnych zapowiedzi – kolejna część tego cyklu. Według informacji prasowej Ubisoftu będzie ona zatytułowana *Rainbow Six: Vegas* i jak łatwo się domyślić, zobaczysz w niej akcję oddziału *Rainbow Six* przeprowadzoną w tej amerykańskiej stolicy hazardu.

*Lockdown* zepsuł nam chęć na kolejnego *Rainbow Six*, ale może okazać się, że Vegas będzie dla serii powrotem do wysokiej formy. Szefem projektu jest Chadi Lebba, który kierował również zespołem pracującym nad bardzo udanym *Rainbow Six 3*. Kilka informacji, które już udało się nam zdobyć: gra będzie miała jednego, konkretnego bohatera, którego

na towarzyszyć będzie maksymalnie trzech kompanów; postacie sterowane przez komputer mają duże mówić w trakcie misji, a nawet... kląć się; fabuła przedstawiona będzie podobnie jak w grach *Half-Life*, bez animacji, w sekwencjach z widokiem FPP. Niestety wiemy też, że ponownie zabraknie ekranu planowania misji, a wszystkie rozkazy będą wydawane już na polu walki.

te konsolowe rozwiązanie, które nieszczerze się spodobało się PeCetowym graczom i pewnie będą kręcić na to nasem również przy R6: Vegas. Premiera zapowiedziana jest na III kwartał 2006 roku, najprawdopodobniej jednak wersje konsolowe gry ukażą się z wyprzedzeniem w stosunku do edycji PC.

[www.rainbowsixgame.com](http://www.rainbowsixgame.com)



Te świadectwa mają sprawić, że zapomnimy o Lockdown. Ubisoft myśli chyba, że graczy można tanie kupić...

## Służba wzywa... i to dwa razy

Infinity Ward przykuje do kłosa gry z cyklu Call of Duty!

Biorąc pod uwagę ogromny sukces *Call of Duty 2*, nikogo chyba nie zdziwi fakt, że studio odpowiedzialne za ten tytuł szykuje kolejną, trzecią część cyklu. Na razie wiemy tylko tyle, że *Call of Duty 3* na pewno będzie i najprawdopodobniej ukaże się jeszcze w tym roku – więcej informacji pojawi się zapewne podczas targów E3. Dużo ciekawszy jest jednak inny oficjalnie niepotwierdzony przeciek z obozu *Infinity Ward* – równolegle z *Call of Duty 3* powstaje także gra *Call of Duty: Modern Warfare*, której akcja rozgrywać się będzie współcześnie!

Tematem *Call of Duty: Modern Warfare* będą starcia oddziałów US Army, US Marines i brytyjskiego SAS z bliskowschodnimi terrorystami. Walczyć będziesz na pokładach statków, w bazach terrorystów, na ulicach miast wschodniej Europy (za jakie grzechy, przecież więzien CIA w końcu nie znaleziono) i Bliskiego Wschodu. W grze mają też znaleźć się sekwencje lotu helikopterem, z którego oddziały komandosów będą zrzucone na pole walki. Mówi się również o możliwości niszczenia wszystkich obiektów występujących w lokacjach, wzywaniu wsparcia z powietrza, a także np. o blokowaniu drzwi ciężkimi przedmiotami. *Call of Duty: Modern Warfare* to projekt jeszcze oficjalnie niepotwierdzony, ale w tym wypadku nasze tajne źródła raczej się nie mylą. Tu również spodziewamy się oficjalnych informacji przy okazji targów E3.

[www.callofduty.com](http://www.callofduty.com)

## Microsoft Origami

Windows Vista to nie jedyny duży – rewolucyjny? – projekt przygotowywany aktualnie przez Microsoft. Koncern ten pracuje również nad urządzeniem o nazwie *Origami*, które ma być dość specyficznym komputerem przenośnym. Specyficznym, bo mniejszym od laptopa, wyposażonym w ekran dotykowy i powiązany z nim nietypowy interfejs, zbudowany na obracającym się kole w lewym dolnym rogu ekranu.

## Jak wygląda Superman

Koncern Electronic Arts pokazał screena z przygotowywanej przez siebie gry *Superman Returns*, które premiera ma towarzyszyć szykowaniu na czerwiec obrazów kinowych z Czerwonym Krzyżem ze Stali. Dokładniej zaś EA zaprezentowało materiały pokazujące, jak tytuł ten ma wyglądać w założeniach jej twórców. Wszystko OK, ale biorąc pod uwagę to, że gra ma trafić do sprzedaży za 3 miesiące... czy chłopakom nie zabraknie czasu?

## Silent Hill 5?

Akira Yamaoka, twórca serii *Silent Hill*, zdradził niedawno kilka szczegółów dotyczących piątej części cyklu. Klimatem ma ona przypominać *Silent Hill 2*, więcej będzie psychologicznych dylematów niż walki, akcja toczyć się będzie w „słonecznym miejscu, w którym stało się coś złego”, najprawdopodobniej też w nazwie zamiast cyfry 5 pojawi się po prostu jakiś (na pewno niepokojący) podtytuł.



## Dodatek do Gal Civ II

Zbyt wiele konkretnów co prawda jeszcze nie ma, ale wiemy już, że pierwszy dodatek do gry Galactic Civilizations II będzie zatytułowany Dark Avatar i pozwoli – w trybie kampanii – wcielić się w „złych chłopców” galaktyki, czyli Imperium Drongin. Nie odele się w Star Wars, ude się w Gal Civ II – Ciemna Strona Mocy będzie rządzić!

Episode One  
31 maja!

Opóźniają się premierę Half-Life 2 ekscytowali się niemal wszyscy gracze. Pożądali świątecznego dodatku do tej gry, Half-Life 2: Episode One, nie będą już takich emocji. Wygląda na to, że ostatecznie trafi on do sprzedaży 31 maja – chyba że Valve znów zapomni, co znaczy „długość czasu”.

## Prawdziwa wojna

Studio Kuma Reality Games, twórcy dystrybuowanej na zasadzie epizodów kontrowersyjnej gry Kuma\War (<http://www.kumawar.com/>), przedstawiającej współczesne konflikty zbrojne, szykuje sequel swojego flagowego tytułu, który tym razem będzie wykorzystywał silnik Source.

PlayStation 3  
w listopadzie

To co prawda niePe-Cetowy news, ale i tak warto o tym napisać – koncern Sony potwierdził, że nowa konsola PlayStation 3 trafi do sprzedaży równolegle w Japonii, USA i Europie w listopadzie tego roku. Lista parametrów technicznych jest długa, nie ma co jej przywoływać, wystarczy tylko napisać, że na pewno PS3 będzie maszyną o wiele potężniejszą od Xboxa 360. Do tematu na pewno wrócimy!

Gotowa na  
wszystko!

Koncern Buena Vista Games zapowiedział stylizowaną na The Sims grę bazującą na licencji znanego i u nas serialu „Gotowe na wszystko”. Przesada? Niekoniecznie – jeśli tylko będzie się można pobawić z Evą Longoria, gra na pewno znajdzie wielu fanów...



## EA ogłasza Battlefield 2142!

Seria sieciowych FPS-ów przeszedł się do... przyszłości



Tego jeszcze w Battlefield nie było – dostaniemy w łapy nie tylko sprzęt jeżdzący i latający, ale także mechy!



Wybiegli z bunkru i na wszelki wypadek otworzyli ogień – typowa taktyka Amerykanów.

To może być zaskoczenie – koncern Electronic Arts i studio DICE ogłosiły, że kolejna część serii Battlefield będzie przedstawiała całkowicie fikcyjny konflikt rozgrywający się w... odległej przyszłości. Battlefield 2142, bo taki będzie tytuł nowej gry EA, ukaże się już w IV kwartale tego roku i będzie oferować rozgrywkę zbliżoną do tej znanej z Battlefielda 2 (znów pojawi się Commander Mode). Tyle tylko, że współczesne bronie i ekwipunek zastąpi całkowicie futurystyczny sprzęt bojowy, w tym także np. mechy, granaty EMP, automatyczne działka stacjonarne itd.

Tym razem weźmiesz udział w konflikcie pomiędzy Unią Europejską

(The European Union) a Koalicją Północną (Pan Asian Coalition) w przyszłości Ziemia będzie pełnowartościową społecznością, wojna toczyć się więc będzie o pole uprawne, jedyne źródło żywności. Gra pozwoli na rozgrywkę maksymalnie 64 graczom równocześnie i będzie posiadała system rankingowy rozbudowany jeszcze bardziej niż w Battlefield 2. Informacja podana przez EA i DICE ucieszyła chyba wszystkich fanów sieciowych strzelanek – za wyjątkiem twórców Quake Wars: Enemy Territory, którzy będą teraz musieli postarać się podwójnie, by zapewnić sukces swojej produkcji.

[www.ea.com](http://www.ea.com)

TO JEST  
**MAXXX**  
THE BEST OF  
RMF MAXXX **TOL 2**

**Do wygrania 5 zestawów płyt**

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Które to wydanie składanki Best of RMF MAXXX?

A) 1 B) 2

Odpowiedź wpisz według schematu:

CL.RM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyslij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 maja 2006 r.

## Mikroautka dają czadu

Codemasters zapowiedział Micro Machines V4

W czerwcu lub lipcu trafi do sprzedaży pierwsza od lat nowa część kultowej niegdyś serii zręcznościowych ścigarek Micro Machines. Będzie ona zatytułowana – tu nieszczęście raczej nie ma – **Micro Machines V4** i ma zawierać



Masz małe mieszkanko? Pościgaj się mikromaszynkami!



setk małych autek (miniaturk od terenówek po wielkie amerykańskie krążowniki szos), toru inspirowane klasycznymi trasami z poprzednich części (stół bilardowy, kuchenny, wanna pełna wody) oraz wiele bonusów ułatwiających walkę na torze (np. instalowany na dachu młotek miazdzący konkurencję). Grę przygotowuje studio Supersonic Software, które ma na koncie Antz Extreme Racing i Micro Machines 2.

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

Wycieczka do zoo:  
dinozaury atakują

Microsoft zapowiedział trzy dodatki do Zoo Tycoon 2



Na to, że opuści deskę po sikaniu, chyba nie można liczyć, co?

**Dino Danger.** Dwa pierwsze będą dużymi dodatkami, które mają być sprzedawane normalnie, w postaci pudełkowej; natomiast ostatni (Dino Danger) ma być add-onem, który ściągnąć będzie można z Internetu. Już po tytułach można zorientować się, że każdy z dodatków przyniesie: African Adventure to 20 nowych zwierząt rodem z czarnego lądu, Marine Mania skoncentruje się na bestiach pływających w akwariach i basenach, a Dino Danger dorzuci do menażerii dostępne w grze kilka poszkodowanych prehistorycznych gadów. Premiera dodatków – okolice maja i czerwca 2006.

[www.zootycoon.com](http://www.zootycoon.com)



## Połam nogi z Playlogie

Przygotuj się na prawdziwą walkę z grą Red Bull. Na scenie której ma powstać gra wykorzystująca licencję zawodów Red Bull BC One, czyli pojedynki taneczne breakdance. Będzie to pierwsze profesjonalne gra traktująca o tej tematyce, a B-boys, którzy mieli okazję na nią spojrzeć, są przekonani, że zapowiadają się na sukces. Premiera - 2007 rok.



## Kiedyś Diabolique, teraz Infernal

Przygotowywane przez polskie studio Metropolis gra Diabolique: License to Sin ma nową nazwę. Obecnie oficjalny tytuł tej produkcji to Infernal. Jak twierdzą producenci, ta zmiana wiąże się z faktem, że w ciągu ostatnich miesięcy zmodyfikowano charakter gry - jest ona teraz ponoć bardziej złożona i wykorzystuje nowocześniejszą technologię. A może ktoś po prostu przypomniał sobie o filmie „Diabolique” z Isabelle Adjani i Sharon Stone?



## Bogowie ruszają do boju

Studio Lionhead kończy prace nad dodatkiem do Black & White 2.

Ciekawie słuchając skubańców, choć do datki do Black & White 2 z tytułową wany Battle of the Gods nie trafić na

BATTLE OF THE GODS  
**BLACK & WHITE 2**



rynek jeszcze przed wakacjami, dopiero teraz Peter Molyneux i jego ekipa ujawnili, że nad nim pracują. Fabularnie Battle of the Gods ma kontynuować historię znaną z podstawki B&W2. Aztecy znów marzą o podboju świata, tyle tylko, że tym razem są armią zombieków. W dodatku możemy spodziewać się



Virtua Fighter: The Challenge - sukces byby większy niż samego Black & White 2.

czterech nowych czarów, trzech kuszy, dwóch łódzi i jednego złego boga (jego część będą aztecy nieumarli). Screenshoty z Battle of the Gods wyglądają wyjątkowo efektownie - zdaje się, że naprawdę jest na co czekać.

www.lionhead.com/bw2

## Fun dla całej rodziny

**SIMS2**  
FAMILY FUN STUFF

Minidodatek do The Sims 2. Dostępny już w kwietałniu.

Koncern Electronic Arts zapowiedział nowy dodatek do gry The Sims 2 - tym razem jednak nie będzie to add-on tak obszerny jak Na Studiach czy Własny Biznes. Rozszerzenie będzie zatytułowane Family Fun Stuff (polski tytuł nie jest jeszcze znany) i ma zawierać głównie nowe przedmioty, ubrania, meble i inne podobne drabiny (m.in. Toystaplas, pudło na zabawki przypominające osmornicę, czy kostium smoka, idealny na imprezy organizowane przez komputerowych ludzi). Nie znamy jeszcze ceny Family Fun Stuff, a nie naprawdopodobnie będzie ona niższa niż normalnych, pełnowymiarowych dodatków.



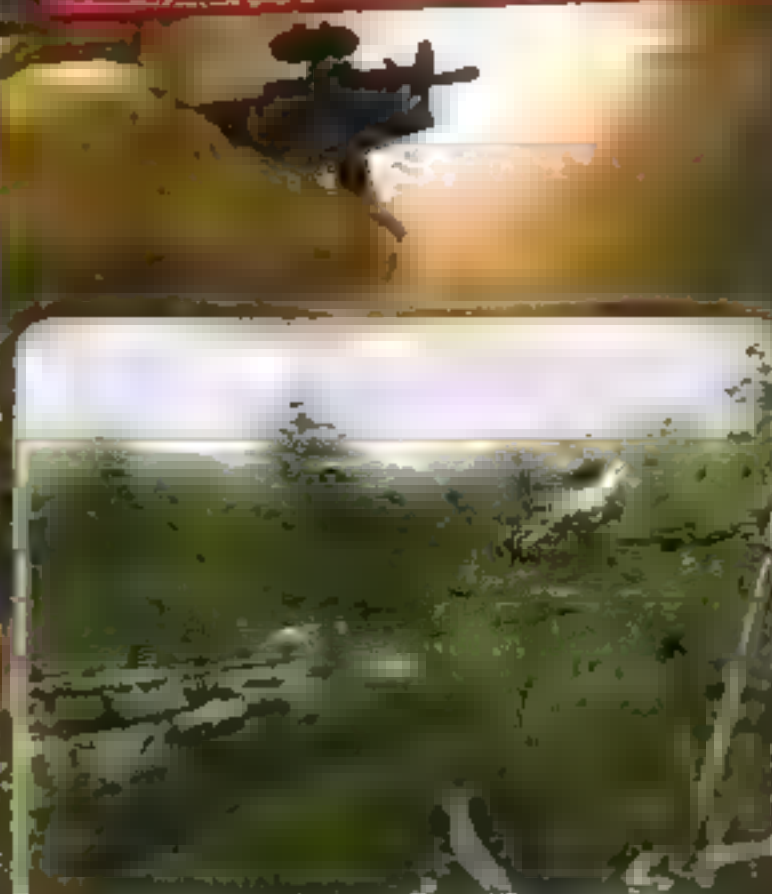
Nie chciałbym mieć rodziny, której takie zabawy sprawiałyby frajdę.



www.thesims.com

## RTS + FPS = Field Ops

Kolejny oryginalny pomysł studia Digital Reality.



Field Ops to RTS.

www.fieldopsgame.com



W FPS w jednym. Programiści, łącząc gatunki, dojdą wkrótce do miksu platformówki i menedżera piłkarskiego.

Skrzemie i bez rozgłosu węgierska ekipa z Digital Reality staje się poważną marką w gatunku gier strategicznych. Niemal wszystkie jej produkcje to tytuły wprowadzające nowatorskie, wręcz rewolucyjne mechanizmy rozgrywki - i nie inaczej jest z jej nową grą, zatytułowaną Field Ops. Tym razem innowacja polegać będzie na połączeniu RTS-a z FPS-em - przez większą część gry będziesz w tradycyjny sposób wydawać rozkazy podwładnym, w każdej chwili jednak będziesz mógł „wcielić się” w dowolnego żołnierza i wziąć udział w walce również z tej perspektywy. Gra będzie oferować 5 teatrów działań, 8 klas jednostek pieszych (to właśnie piechurami będzie można kierować osobiście), nowoczesny engine graficzny z rozbudowanym modelem fizyki

możliwość sterowania pojazdami oraz tryb multiplayer z rozbudowanym systemem rankingowym. Lubimy takie nietypowe, ciekawe gry - nawet jeśli ostatecznie okazuje się, że przegrywają z bardziej tradycyjnymi „tatusiami” typu Age of Empires III czy F.E.A.R. Premiera zapowiedziana jest na listopad 2006 roku.

# 43 TOP

KONKURS SMS

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # pusty przyniesiony grze kod). Możesz również przysłać własne propozycje - w takim wypadku wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie - bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl.

- 1 GTA: San Andreas 277
- 2 Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II 320
- 3 NFS: Most Wanted 306
- 4 Call of Duty 2 298
- 5 Fable: Zaginione Opowieści 296
- 6 Civilization IV 307
- 7 Star Wars: Empire at War 316
- 8 Prince of Persia: Dwa Trony 312
- 9 Age of Empires III 295
- 10 FIFA 06 295
- 11 F.E.A.R. 292
- 12 Prince of Persia: Dusza Wojownika 320
- 13 Marc Ecko's Getting Up 319

Propozycje:

- |   |     |
|---|-----|
| Call of Duty: Dark Corners of the Earth | 327 |
| Commandos Strike Force                  | 324 |
| Dungeons & Dragons Online: Stormreach   | 328 |
| Football Manager 2006                   | 303 |
| Call of Duty: Modern Warfare II         | 325 |
| Call of Duty: Modern Warfare II         | 326 |
| Ojciec chrzestny: Gra                   | 321 |
| Onimusha 3: Demon Siege                 | 310 |
| Star Wars: Battlefront II               | 318 |
| TOCA Race Driver 3                      | 322 |
| Tony Hawk's American Wasteland          |     |

WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy 3 egzemplarze gry

Władca 2 Deluxe, ufundowane przez firmę Cenega!!!



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Orange, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane ewidencyjne zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysłania nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.



# The Elder Scrolls IV

# OBLIVION™

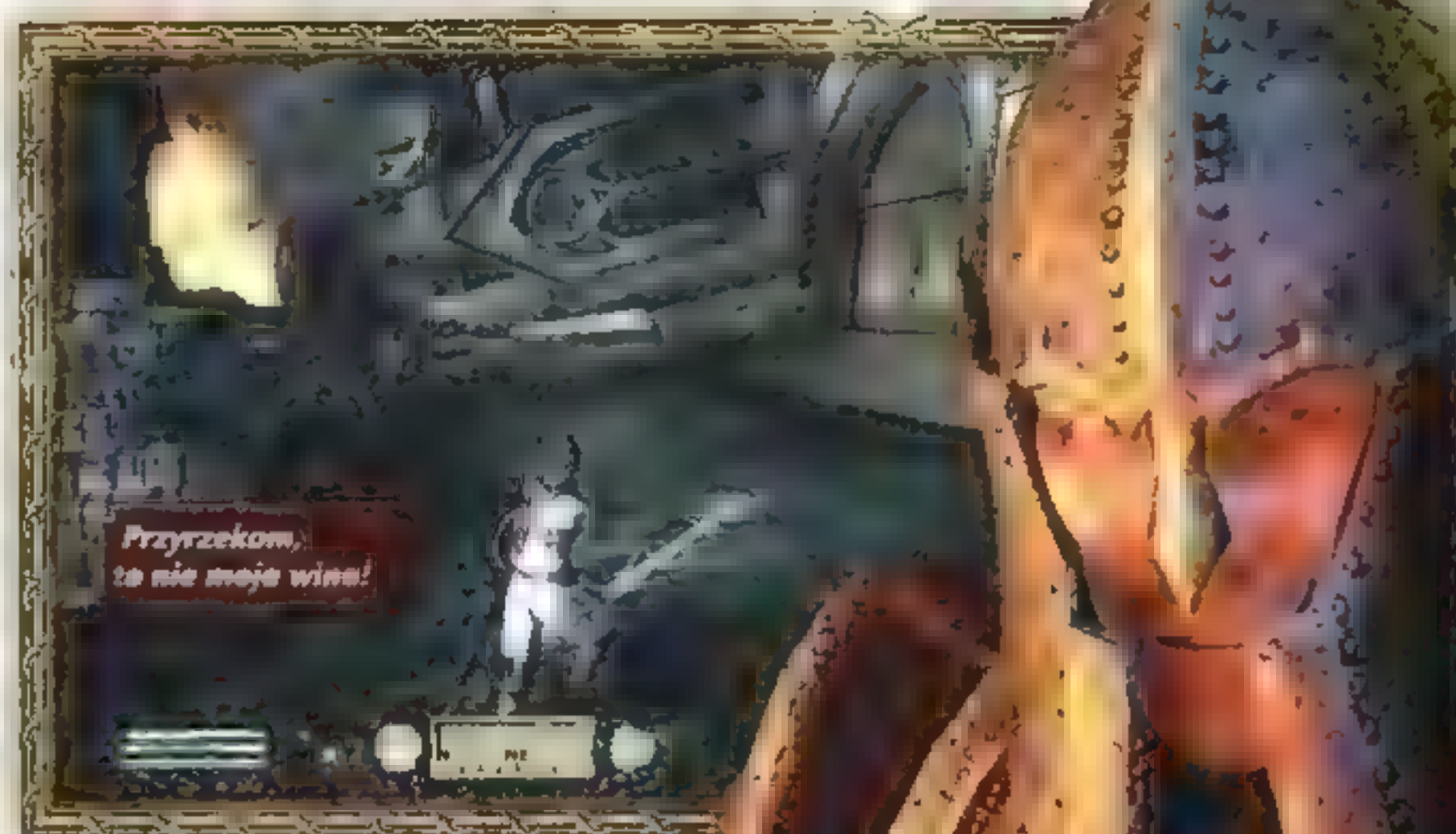
**Choć podczas rozgrywki czuć wyraźnie, że Oblivion powstawał równolegle na PC i Xboxa 360, nieoczekiwanie jest to jedna z niewielu gier, którym konsolowe korzenie wyszły zdecydowanie na dobre.**

**J**uz widzę, jak krew zagotowała się w żyłach co bardziej cholerycznych i konserwatywnych fanów gier RPG. Jak to? Nowa część Elder Scrolls konsolowa? Ano... tak. Praktycznie od początku twórcy Obliviona zapowiadali, że równocześnie z wersją PC na półki sklepowe trafi ta oznaczona charakterystycznym zielonym znacznikiem Xboxa 360. A że na dzikim zachodzie (czyli w USA i tej części Europy, która leży na zachód od Odry) konsolówki to interes dużo większy niż produkcje przeznaczone na blaszaka, łatwo więc wywnioskować, która wersja gry była dla studia Bethesda ważniejsza, pod którą platformę „ustawiano” ten tytuł.

Mamy więc kwestie dialogowe i opisy kwestów zapisane literami wielkimi jak szczyry w tutejszych lochach; ekran ekwipunku skonstruowany tak, by łatwiej korzystać się z niego przy pomocy padu niż myszki; dynamiczny, wręcz zręcznościowy system walki oraz możliwość przełączenia się na widok TPP, w którym – jak pod wpływem magicznego zaklęcia – Oblivion zmienia

się z poważnego RPG-a niemalże w GTA: Tamriel. To wszystko sprawia jednak, że czwarta część ważnej dla historii gatunku serii Elder Scrolls jest nie tylko najlepszą odsłoną cyklu, ale i jedną z lepszych gier RPG wydanych na PC. To świetna produkcja, od której trudno się oderwać.

W przeciwieństwie do buro-mrocznego świata Morrowinda, Oblivion przedstawia krainę fantasy bardziej tradycyjną, bogatą w barwy, kształty i dźwięki. Również fabuła gry jest bardziej jasna, choć punkt wyjścia jest w niej niemal identyczny – zaczynasz jako skazaniec osadzony w imperialnym więzieniu. Los – ale jak się



dają, do twojej celi wpadają strażnicy, razem z samym władcą Urielem Septimem VIII. Okazuje się, że ktoś zaplanował zamach na cesarza i jego potomków.

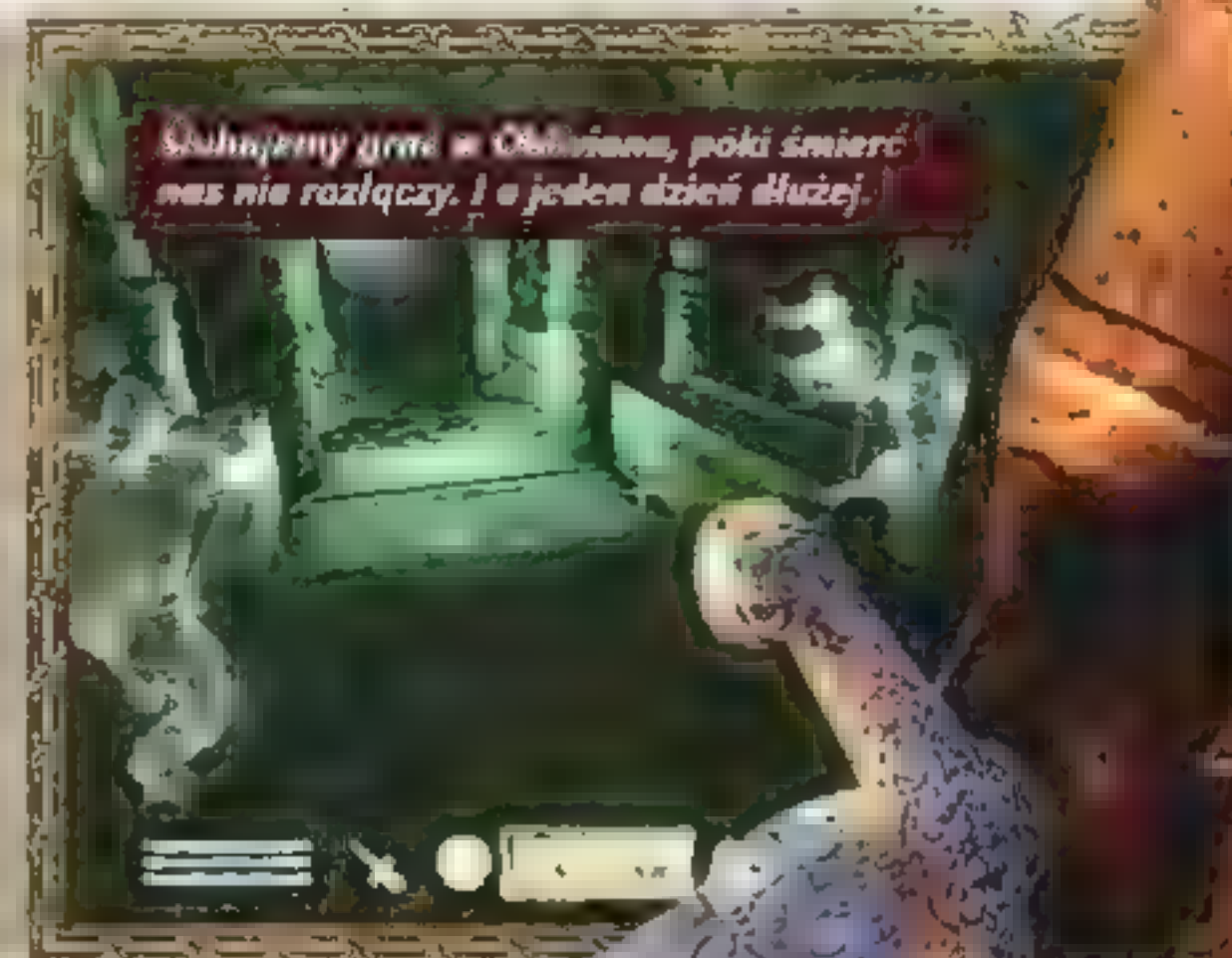
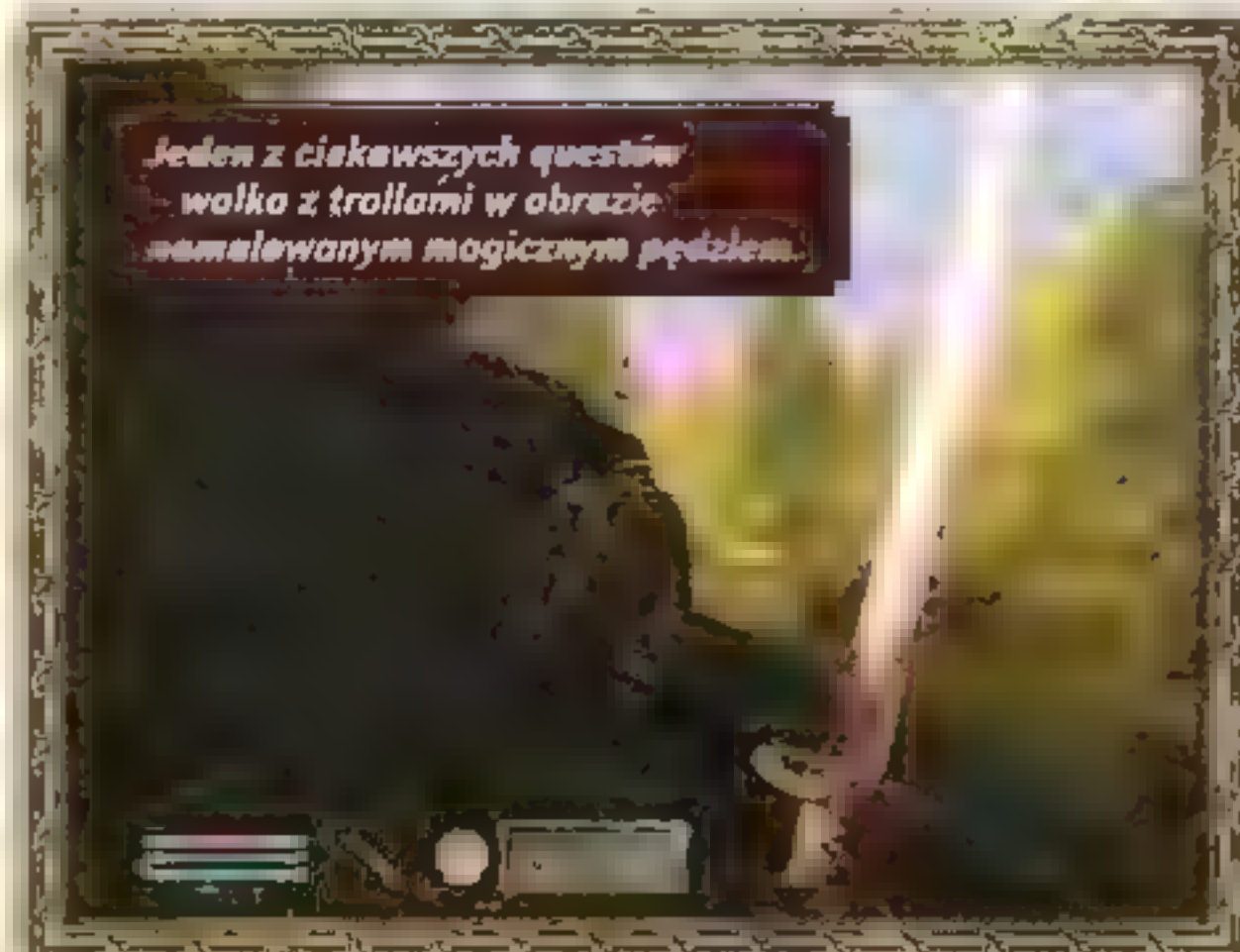
To, co dzieje się potem, można przewidzieć nawet bez Nastradamusa. Cesarz i tak umiera, ale ostatecznie

sił przekazuje ci cenny artefakt i... bezcenną tajemnicę. Okazuje się, że Uriel Septim ma jeszcze jednego syna, który jako

jedyny może – a cóżby innego?! – uratować cesarstwo przed siłami zła. Twoim zadaniem jest więc odnalezienie młodzieńca i uświadomienie mu, jaka odpowiedzialność na nim ciąży. Potem trzeba pomóc Martinowi (tak cesarski syn ma na imię) w wal-

**To inna rzeczywistość, w której łatwo zanurzyć się na wiele godzin, a odkrywanie świata potrafi wciągnąć na długie tygodnie.**

okaże, wcale nie przypadek – sprawia, że akurat w celi, w której odsiadujesz wyrok, znajduje się tajne przejście, pozwalające na dyskretnie opuszczenie cesarskiego zamku. Oczywiście sam nigdy byś na to nie wpadł, ale właśnie wtedy, kiedy zastanawiasz się, co tutaj dają na kolację (i czy w ogóle cokolwiek





## Zamknij Bramy Oblivionu!

Jedną z często powtarzających się w grze sekwencji jest zamykanie tzw. Bram Oblivionu. Jak to zrobić?



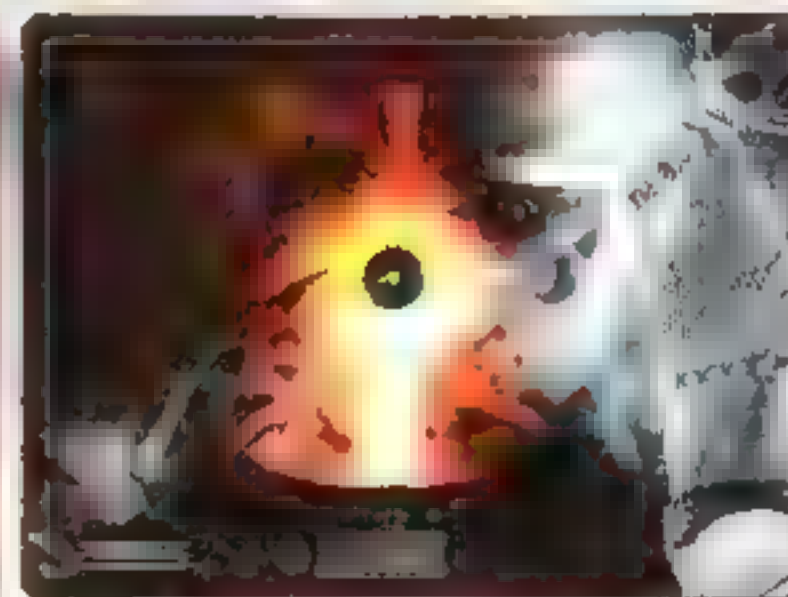
**1** Na początek trzeba znaleźć Bramę Oblivionu. Wraz z rozwojem akcji jest ich coraz więcej...



**2** Przechodzisz przez portal i... trafiasz do ponurego, mrocznego miejsca, w którym pierwszym zadaniem jest znalezienie drogi prowadzącej do górującej nad okolicą wieży.



**3** We wnętrzu wieży znów czekają cię niebezpieczeństwa. Musisz pokonać co najmniej kilkunastu przeciwników i znaleźć drogę w labiryncie identycznie wyglądających korytarzy.



**4** W końcu udaje ci się dojść do tzw. Sigil Stone. Kiedy go weźmiesz, ekran rozbłyśnie ogniem, a po chwili wracasz do Tamriel. Brama zamknięta!

Ta poświata to znak, że promienie słońca pozbawią mnie energii. Jestem wampirem!

...of's new with you?

ce z demonami, które za pośrednictwem Bram Oblivionu atakują świat. Sporo? A to nie koniec. Jak zwykle okazuje się też, że jeśli chcesz coś zrobić dobrze, musisz to zrobić sam, więc znalezienie odpowiedzi na pytanie, kto stoi za zamachem na cesarza (stary znajomy!), również spocznie na twoich barkach. Także w ostatecznym starciu z siłami zła będziesz musiał odegrać kluczową rolę, choć trzeba przyznać, że koniec końców to nie ty zadasz decydujący cios w finałowym pojedynku tytanów.

**Główny quest jest stosunkowo krótki (na jego przejście wystarczy jeden-dwa dni intensywnego grania), kolejne zadania z nim związane wydawane są przez kilka kluczowych dla tej opowieści postaci. Jeśli na dodatek skorzystasz z opcji automatycznego przenoszenia się do kolejnych lokacji, w których musisz coś zrobić, by pchnąć fabułę do przodu, możesz odnieść wrażenie, że Oblivion to gra niemalże przygodowo-zręcznościowa. Ot, skoczysz z miejsca na miejsce, walczyć z przeciwnikami,**

znajdziesz jakiś przedmiot i... powtarzasz wszystko od nowa.

W tę pułapkę wpadniesz niemal na pewno, jeśli masz wolny komputer („chrupanie” gry poza miastami i labiryntami nie zachęca do eksploracji mapy), ale to jeden z dwóch największych błędów, jakie można popełnić w Oblivionie (drugi to zaplątanie się w wampiryzm, jeśli nie masz na to ochoty). Dużo lepiej zapomnieć szybko o efektywnym wyglądzie screenów widocznych na reklamach gry, skorzystać z minimalnych ustawień grafiki i zobaczyć to, co świat Tamriel ma do zaoferowania.

Dopiero wtedy dostrzeżesz w Oblivionie to, co uzasadnia tak wysoką finalną ocenę, wystawioną z pełną świadomością wszystkich niedoróbek (o których kilka zdań później). Imperialna prowincja Cyrodiil to fascynujący wirtualny świat. Może nieszczególnie wielki (patrz: ramka Zwaje starszyny), ale bardzo „zagęszczony”. Poza dziewięcioma dużymi miastami znajdziesz tu kilka mniejszych osad, dziesiątki zapomnianych lochów, podziemi, kopalni, obiektów religij-

## Przekonaj mnie!

Jednym z ciekawszych drobnych mechanizmów rozgrywki jest system zdobywania sympatii i zaufania postaci niezależnych – przydaje się, by wytargować lepsze ceny w sklepach lub wyciągnąć informacje. Na rozmowę można „zadziałać” na jeden z czterech sposobów: przekonywając go, namawiając, groźbami lub chwalejąc samego siebie. Każda z postaci na dwie z tych „akcji” reaguje pozytywnie, na dwie zaś negatywnie. Ponieważ podczas rozmowy trzeba wykorzystać wszystkie cztery „akcje”, sztuka polega na tym, by w toku kolejności w nie klikać, by reakcje pozytywne przeważały nad reakcjami negatywnymi – o tym decyduje ruchome, podzielone na ćwiartki koło obracające się w czasie rozmowy. Wydaje się skomplikowane, ale w rzeczywistości jest prostą i satysfakcjonującą minigierką logiczną.



## Wampirom mówimy: Nie!

Podobnie jak we wcześniejszych częściach sagi, postać kierowana przez gracza może zmienić się w wampira – wystarczy że zostanie niefortunnie uderzona przez jednego z bratanków Druclii. Jeśli rozwój choroby nie zostanie w porę powstrzymany (np. eliksirem leczniczym lub wizytą w kościele), transformacja następuje po trzech dniach czasu gry. Postać gracza zyskuje wtedy kilka mocy specjalnych, ale... słoneczne światło staje się dla niej zabójcze – również kontakty z innymi postaciami są utrudnione. By pozbyć się wampiryzmu na tym etapie, trzeba ukończyć długą i niewygodną quest. To naprawdę trudne. Wampiryzm wpływa nie tylko na zdolności postaci, ale i jej wygląd. Zresztą popatrz sam...

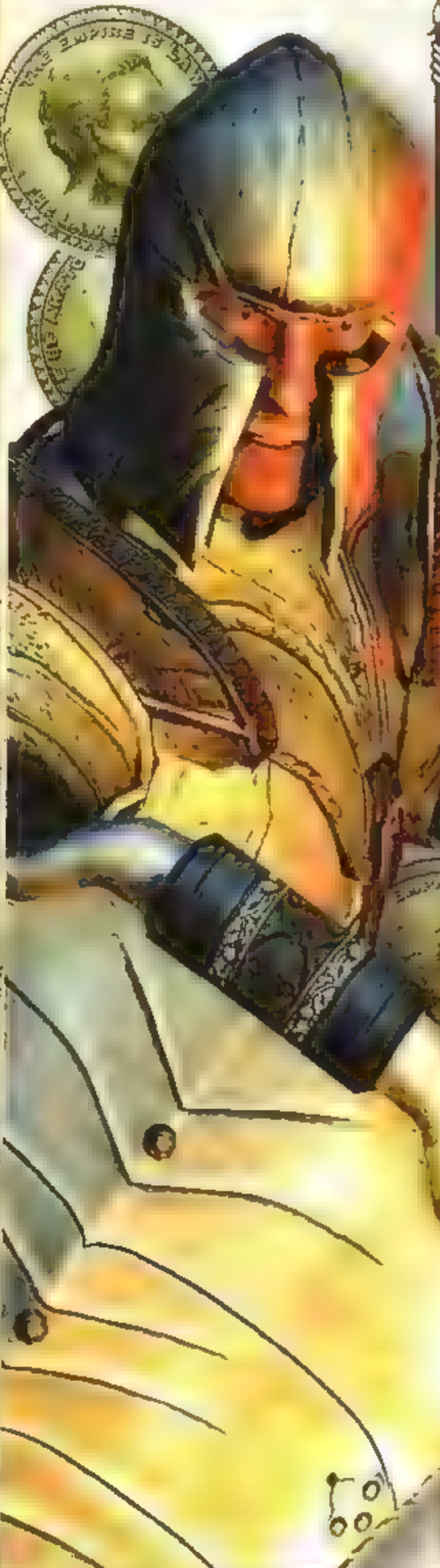


Moja postać - rumiany, waleczny, pełen sił Roman



Roman-wampir. Błady, wychudzony, z zapadniętym oczodołem





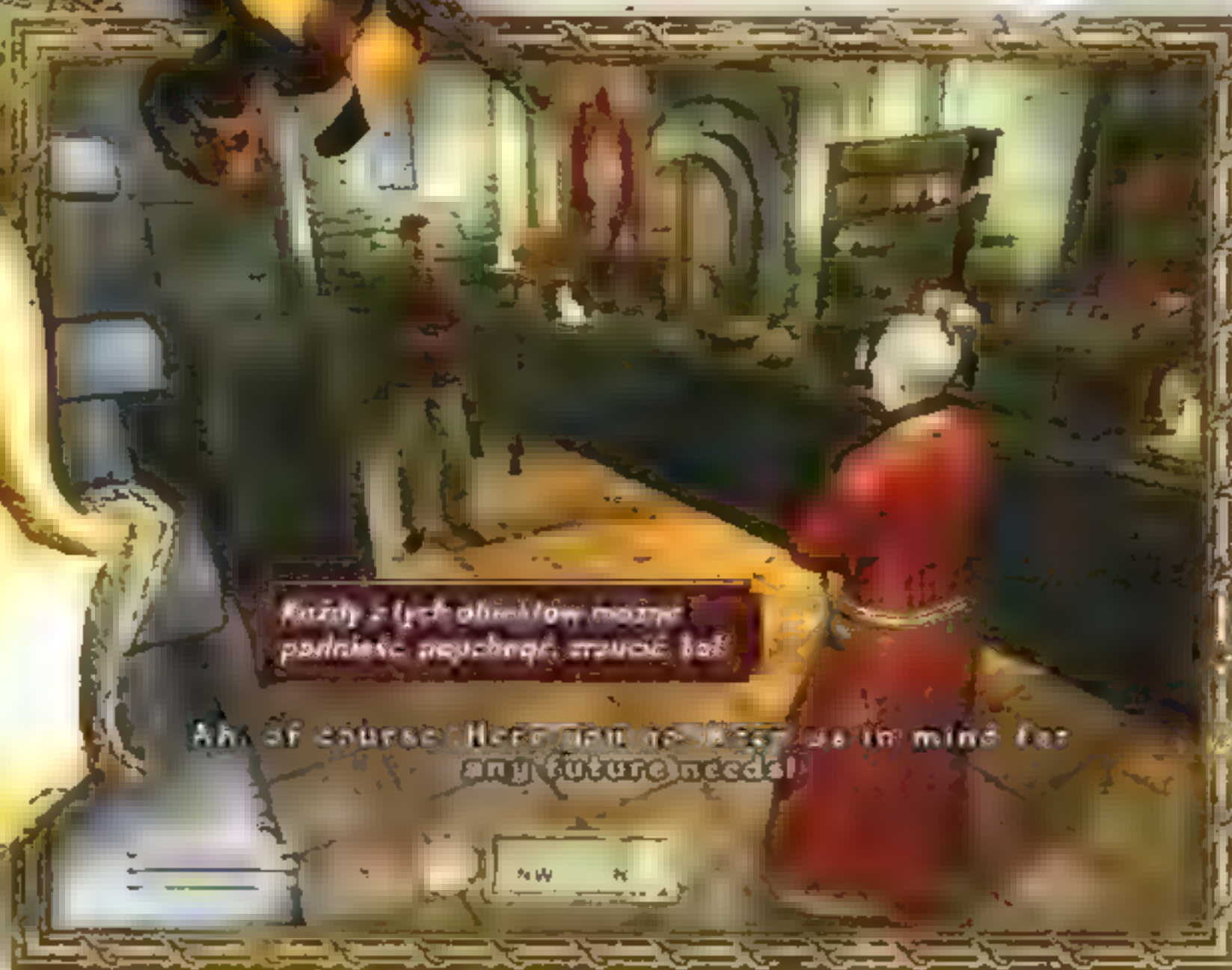
nego kultu i innych podobnych lokacji. Pełno tu też postaci niezależnych, które chcą z tobą porozmawiać, wymienić plotki czy zlecić jakieś zadanie. Nawet na średnich ustawieniach graficznych Oblivion wygląda wystarczająco dobrze, byś mógł sprzed swojego komputera przenieść się do wykreowanego na ekranie Tamriel. To inna rzeczywistość, w której łatwo zanurzyć się na wiele godzin, a odkrywanie świata nie tylko potrafi wciągnąć bardziej niż główny quest, ale i zapewnić zabawę na tygodnie.

**Co można robić w Cyrodiil poza ratowaniem świata przed złem nadciągającym z Bram Oblivionu?**



Choćby przystąpić do jednej z czterech gildii i wykonywać zadania przez nie zlecane. Zostać mistrzem ostatniej działającej areny gladiatorów w mieście imperialnym. Wziąć udział w wykładach organizowanych przez Arcane University. Rozpracować szajkę handlarzy narkoty-

ków w mieście Cheydinhal. Odnaleźć zaginiony statek z pirackim skarbem na pokładzie. Komponować receptury ziołowych eliksirów lub wymyślać zaklęcia. Kupić dom w miasteczku Skingrad i zatrudnić do niego służącą – albo nabyć posiadłość w Anvil i przegonić z niej duchy. Ruszyć na łowy i upolować doradnego niedźwiedzia, dzika czy lwa. Dużo, prawda?



W Obliviona gra się przyjemnie nie tylko dzięki bogactwu świata. **Dopracowane, przyjazne graczom są również wszystkie najważniejsze mechanizmy rozgrywki** – choć to znów elementy, nad którymi weterani gier RPG mogą kręcić nosem. Statystyki postaci, cały system jej rozwoju, są w pewnym sensie ukryte – dużą część gry możesz przejść, zupełnie nie przejmując się awansowaniem na kolejne poziomy itd., tym bardziej że siła przeciwników jest powiązana z umiejętnościami postaci gracza. W rzeczywistości jednak **system rozwoju bohatera jest z jednej strony bardzo naturalny** (zdolności rosną wraz z korzystaniem z nich, kolejne poziomy zdobywa się, używając umiejętności typowych dla wybranej profesji), **z drugiej zaś złożony, pełen smaczków**. Warte poświęcić mu trochę

## Zwoje starszyszy

Serie Elder Scrolls, choć składa się z zaledwie czterech części, ma już długą, bo licząc już trzydzieści lat historię. Porównanie screenów pochodzących z kolejnych odsłon tytułu jest przy okazji całkiem zabawną ilustracją rozwoju gier komputerowych. Tu jednak warto dorzucić do beczki miodu tylko jednego: Oblivion wygląda nieporównywalnie lepiej niż np. Daggerfall (pod względem klimatu to części najbardziej do siebie zbliżo-

nej), nie o ile w tym pierwszym mapie jest takiej wielkości, że można ją przejść, wczepiając w jeden dzień całą grę, tak w tym drugim obejmowała obszar wielkości średniego europejskiego państwa. Również cenne potrzebny na ukończenie gry jest w przypadku Obliviona dużo krótszy. Wydeje się jednak, że tego oczekują gracze: doświadczają bardziej zwartych, ze to naciętych strażników od początku do końca.



The Elder Scrolls: Arena (1993)



The Elder Scrolls: Daggerfall (1996)



The Elder Scrolls: Morrowind (2003)



The Elder Scrolls: Oblivion (2006)



## Nie daj się złapać

Choć podziemia występują w wielu grach, nie ma chyba podobnej, zazwyczaj korzystającej z kilku załadunków zestawów tekstur i obiektów, jednym z elementów, które je różnicują, są pulapki zastawione na nieuwważnych podróżnikach. Tu programiści wykazali się naprawdę sporą wyobraźnią.



Ten korytarz zdaje się wyglądać zupełnie normalnie. Chyba nie są nie stonę, jeśli zrobię krok do przodu. Prawda?



To był błąd! Wystarczyło ruszyć się tylko odrobinę, by z sufitu spadły na mnie te paskudne ostrza. Czas na zaklęcia leczące.

czasu, dobrze poznać słabe i mocne strony własnej postaci, nauczyć się grać zgodnie z nimi. Przynosi to dwie korzyści – gra staje się łatwiejsza, a ty mimowolnie „wcielasz się w rolę”, a przecież o to chodzi w grach nie przez przypadek nazywanych role-playing.

Drugim ważnym mechanizmem rozgrywki, który również sprawdza się tak, jak powinien, jest system walki. Co prawda brakuje mu tej finezji, jaką ma system rozwoju postaci, ale kombinacja słabszych i silniejszych ciosów, czarów i dodatkowych zdolności pozwala znaleźć sposób na każdego przeciwnika. Tu trzeba jednak dodać, że walka jest bardzo zręcznościowa. Fani RPG-ów, w których odbywa się ona w systemie turowym, na pewno będą mieli z potyczkami większe problemy niż gracze, którzy poza Baldur's Gate i Morrowindem ukończyli też Half-Life 2 i Far Cry.

Niestety Oblivion nie jest grą, której można napisać laurkę – nawet mimo tego, że zdobywa sympatię gracza wysoką grywalnością, oprawą graficzną i frajdą, jaką daje. Nie sposób nie zauważyć niedoróbek, błędów, rozwiązań

kontrowersyjnych na tyle, że z ich powodu trudno byłoby z czystym sumieniem nazwać nowe dzieło studia Bethesda grą RPG nowej generacji. Od czego zacząć? Na pewno od wymagań sprzętowych – są ogromne, na porządku maszynach i średnich ustawieniach graficznych gra potrafi chrupać, zawieszać się, przegrzewać kartę graficzną (czego wynikiem są m.in. artefakty pojawiające się na ekranie). Niestety to nie koniec wad.

**Tylko ktoś, kto nie lubi gier komputerowych, mógłby nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że Oblivion to jedna z najbardziej udanych gier w historii gatunku.**

Oblivion wykorzystuje te same tekstury i obiekty we wszystkich labiryntach tego samego rodzaju – np. jaskiniach, lochach czy zamkach. Z tego względu po kilku godzinach gry masz wrażenie, że w kółko kręcisz się po tych samych lokacjach. Z głównym questem związanych jest kilkanaście sekwencji, w których zamykasz Bramy Oblivionu. Ich ukończenie jest niepotrzebnie wydłużone (do celu prowadzi pokreślony, pełen wiodących donikąd

ścieżek labirynt), wszystkie wyglądają niemal identycznie, a na dodatek są niechętnie brzydkie (poziom grafiki przypomina... Quake'a II).

Inne niedoróbki? Poziom trudności zmienić można w każdym momencie, ale choć wydaje się, że może on przybrać kilkadziesiąt ustawień (obrazuje go liniowa przesuwająca się suwak), w rzeczywistości jest ich ledwie trzy – gra może być bardzo łatwa, umiarkowanie trudna albo... bardzo trudna. Jest trochę typowych bugów na łatkę – atakuje cię ktoś, kto raczej powinien z tobą porozmawiać; automatycznie przenosząc się do wybranej lokacji, blokujesz się w miejscu, z którego nie da się wyjść itd. Można też mieć zastrzeżenia do wiarygodności fabuły – czy w rzeczywistości cesarscy strażnicy uwierzyliby przypadkowemu więźniowi? Dziwi też to, że choć programiści zrobili wiele, by stworzyć tu alternatywną rzeczywistość, zdarza im się wybijać cię z tej iluzji – np. wtedy, gdy jedna z postaci mówi: „Zapisuj często, bo jest tu niebezpiecznie”. Hala?!

Na upartego można by jeszcze trochę ponarzekować, ale tylko ktoś, kto naprawdę nie lubi gier komputerowych, mógłby nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że Oblivion to wielkie osiągnięcie studi

dia Bethesda i jedna z najbardziej udanych gier w historii gatunku. To produkcja korzystająca ze wszystkich nowoczesnych technologii, ale też tytuł przywołujący wspomnienia z dawnych czasów. Czasów, kiedy to na krótkowanej kartce rysowało się mapy podziemi, a z kolegami na przerwie wymieniano sztuczki ułatwiające pokonanie potwora z 14. poziomu lochów RPG-a, w którego groli wszyscy chłopcy z klasy. **Warto była czekać!**



Zdziwka, co? Nie spodziewałem się takiego bossa!

**The Elder Scrolls IV: Oblivion**

Producent: Bethesda  
Dystrybutor PL: Obimex

<http://www.elderscrolls.com/>

CEC 99 90

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Win XP

bogaty świat gry + zrównoważona, dopracowana mechanika rozgrywki + świetna oprawa graficzna - choć cały swój urok objawia dopiero na bardzo mocnych komputerach + doskonałe dźwięki i muzyka + końcówka godna gry!

ogromne wymagania sprzętowe + szereg technicznych niedoróbek + powtarzające się lochy, labirynty i inne lokacje + deprecjonująca się w Bractwie Oblivionu

Mimo wielu niedoróbek (z których zresztą seria Elder Scrolls jest znana) Oblivion to wspaniały wróg, który pozwoli na kilkadziesiąt godzin przyjemności z graniem i nie imago świata.

GRYwalność

GRAfika

DZWIĘK

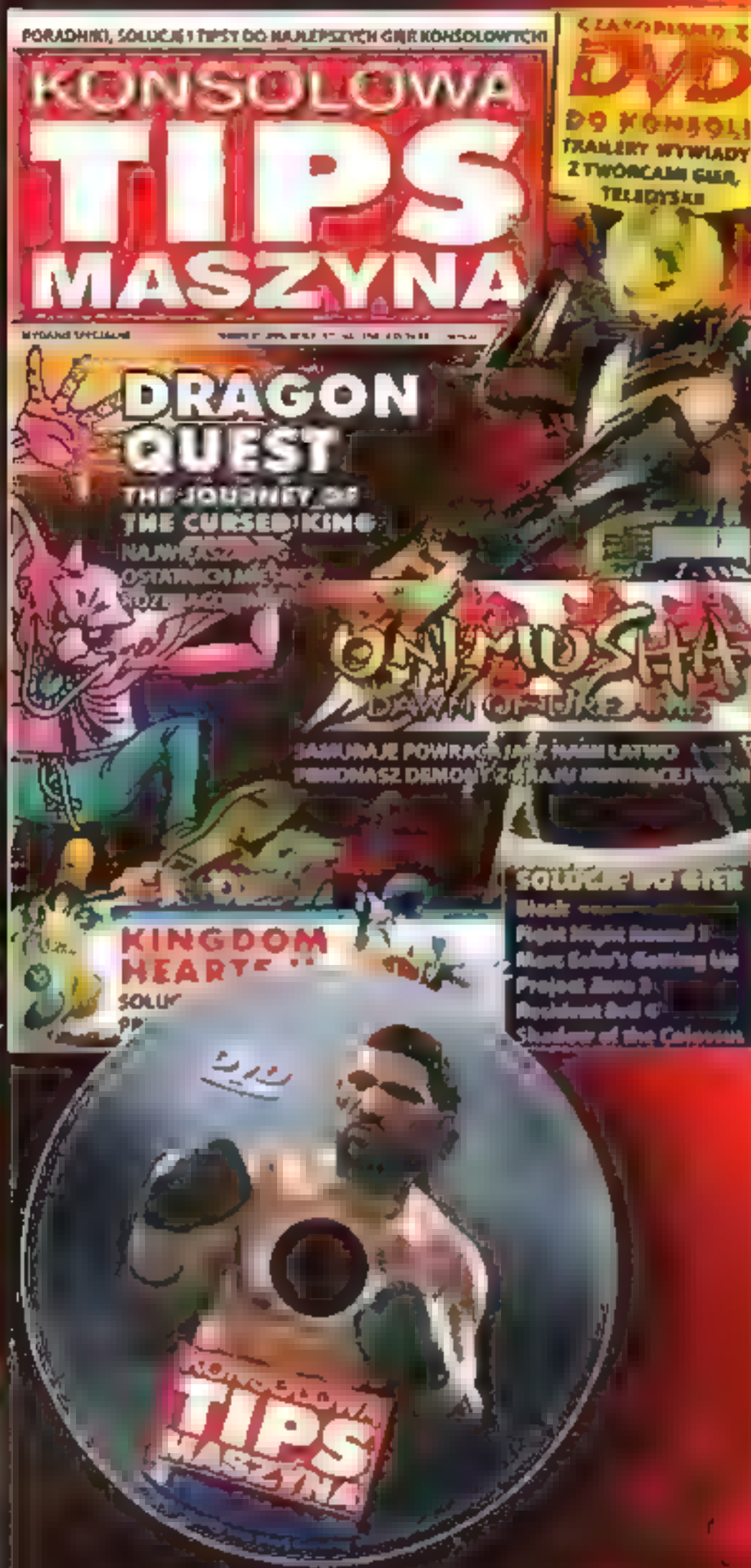
**5**

Autor: Foch77

KONSOLOWA TIPS MASZYNA

JEDYNY TAKI  
MAGAZYN  
W POLSCE

PS2 XBOX GCUBE



Solucje i tipsy do wszystkich najważniejszych premier!

DVD pełne filmików z gier, wywiadów z twórcami itd.

Przegląd nowości – gry na PS2, Xboxa, 360, DS, PSP!

Konkursy – do wygrania sprzęt i gry na konsole

W SPRZEDAŻY  
OD 13 KWIETNIA  
CENA:  
TYLKO 18,50 PLN

TIPS  
MASZYNA



# UBERSOLDIER

Tak długie zasłony w FPS-ach nie były chyba jeszcze nigdy. Od Half-Life 2 nie naprawdę nowatorskiego się na tym polu nie pojawiło. Czyżby UberSoldier miał tę sytuację zmienić?

**Jako wzorowy superżołnierz bez obaw biorę się za torpedowanie wrażeń statków...**

**D**zisiaj ruszamy na studia Floris miało półkiem spory potencjał, o czym pisałem niedawno w za-  
powiedzi. Trzeba przyznać, że  
wschodni programiści nie wy-  
skoczyli sroce spod ogona.  
NadŻołnierz to bardzo przy-  
zwoity, zróżnicowany i trzy-  
mający w napięciu FPS. Jed-  
nocześnie oczywiście niewna-  
szający do gatunku niczego  
nowego, ale ta gra nie miała  
ambicji zagrozić pozycji Valve  
czy id Software, a tylko jak  
najlepiej bawić.

Akeja dzieje się podczas drugiej wojny światowej, a ty wcielasz się w Karla Stolz, niemieckiego oficera. Podczas intro postać opowiada o sobie, podczas gdy na ekranie obserwujesz, jak prowadzi patrol Wehrmachtu do boju przeciw partyzantom. Chwilę później nieczym Lester z „American Beauty” stwierdza, że zaraz zginie. I marceje – konwoj niemieckich samochodów wpada w zasadzkę. I w ten oto sposób przenosisz się do tajemniczych laboratoriów III Rzeszy, w których Karl – czyli nie-  
**długo ty – zostaje przywrócony do świata żywych jako NadŻołnierz.** Ciekawostką jest to, że wszyscy wskrzeszeni zostają „zaprogramowani” w ten sposób.

by wysłuchać pierwszego rozkazu, jaki usłyszą i pozostać wierni osobie, która im go wyda.

Oczywiście plan Niemców spał na pa-  
newce, bo pierwsze słowa, które usły-  
szysz po przebudzeniu, będą nawoływa-  
ły do walki z nazistami, a właściwie do  
wydostania się ze szpitala dla psychicz-  
nie chorych. To nie zajmie ci zbyt wiele  
czasu, za to nauczysz się przy okazji po-  
ruszać po świecie gry. Co prawda me-  
chanika rozgrywki nie różni się od tej  
z wielu innych FPS-ów, ale **zastosowa-  
na tu dwie nowości, które bardzo  
dobrze wpływają zarówno na gry-  
walność, jak i różnorodność zo-  
bawy.** Przede wszystkim po zabicu ka-  
dego z wrogów rośnie ci wskaźnik tarczy,

w tej grze są jednym z częstszych przyczyn twojego zgonu. Drugim nowatorskim elementem jest swoisty system kombasów. Gdy w krótkim czasie zabijesz trzech przeciwników za pomocą noża albo strzelając im w głowy, wzrastają twoje statystyki - odpowiednio: maksymalne zdrowie i czas utrzymywania się tarczy. Bardzo dynamizuje to rozgrywkę i sprawia, że zabawa jest znacznie przyjemniejsza.

Prawie w każdej misji w grze startujesz z bronią, jaką da ci ruch uporu. Podczas etapu możesz oczywiście znaleźć kolejne pakułki, jednak przenosić możesz tylko sztety (plus granaty). Szybko się okaże, że do giwery, z którą zaczęłaś grę, amunicji nie znajdziesz. Dlatego **zawsze najlepiej wziąć jakieś MP40 po zabitym Niemcu, do niego na pewno nie zabraknie naboł.** Podczas gry kilkakrotnie też napotkasz poustawiane po etapach CKM-y, z których oczywiście możesz korzystać. O dziwo, ich słabość celności wystawianie się na wrogi ogień

**NadZolnierz to bardzo przyzwoity,  
zróżnicowany i trzymający  
w napięciu FPS.**

Nie jest to zwykły, znany z innych gier pancerny – to pole siłowe, które możesz uruchomić na pewien czas.

Jego działanie w wirze walki jest nie do przecenienia. Zatrzymuje ono wszystkie pociski (również te, które ty sam wystrzelujesz) i dodatkowo rani wrogów, którzy na nie natrafiają. Osłona ma tylko dwie wady. Największa: nie można jej używać ciągle, mniejsza: nie zatrzymuje ona granatów, które

**Mow mi Über ÜberSoldier**

**Stamtąd zaraz wyjdzie ta mała dziewczynka z F.E.A.R., mówię ci!**

**Korzystanie z opuszczonej (nie bez udziału MP40) łodzi podwodnej to dla Nadżoźnierza pikus.**

**POWER RANGERS  
PRIZES** RETURN TO CASTLE



## Return to Castle Wolfenstein

W 2001 roku powstał sequel pierwszego FPS-a w dziejach PC, w którym fabuła również była oparta na tajemniczych eksperymentach genetycznych w III Rzeszy. Tam jednak autorzy poszli dalej niż w ÜberSoldier, gdyż nie pozwalali graczom zombi-nazistów i futurystycznych rodzajów broni. Gra wciąż warta jest uwagi, głównie ze względu na doskonały i rewolucjonizujący gatunek multiplayer – do dziś w RtcW grają tysiące!



...korzystam z porażających  
po etapach cekałów...

...i nie bez przyjemności używam  
nazistów jako podpałki.

sprawiają, że nie czujesz się jak gro-  
mowładny łup, jak tu żywa w in-  
nych grach.

Co innego w jednej z ciekawszych i ery-  
ginalniejszych misji, w której to na po-  
czątku musisz przejąć kontrolę nad łod-  
zią podwodną, zniszczyć cztery statki  
za pomocą torped, a później ustrzelić  
kilkadziesiąt samolotów, które chcą cię  
zniszczyć. Normalnie stajesz się człowie-  
kiem orkiestrą - tu biegniesz i strze-  
lasz z działa do samolotu, tu już  
widzisz, że jakiś drat z tyłu wy-  
puścił torpedę... Emocji w **Über-  
Soldier** jest naprawdę ca niemię-  
ra, a intensywność akcji sprawia, że  
zwyczajnie nie będziesz miał ochoty  
wstawać od PcCeta aż do końca gry.

Kilka słów warto poświęcić opła-  
wie i technikalium, które są tutaj  
wyjątkowo nierówne. Z jednej  
strony grafika jest naprawdę  
ładna i momentami bardzo efek-  
towna, ale z drugiej - nie  
mogłem pozbyć się  
wrażenia, że wszyst-  
ko jest tutaj zdecyde-  
wanie zbyt czyste,  
przez co nienatural-  
ne. Po jakimś czasie jed-  
nak do tego przywykłem.  
Już mi to nie prze-  
szkadzało. Tym bar-  
dziej że **ÜberSol-  
dier** wygląda  
przednią i nie  
ma się co aż  
tak przejmować  
podany-  
mi przez producenta gi-  
gantycznymi wymaga-

niami sprzętowymi - nie potrzeba  
potwora, by gra **Burut** działała płynnie.  
Była przyjemna.

Ciut gorzej rzecz się ma z dźwiękiem.  
Odgłosy wydawane przez broń są oczy-  
wiście bez zarzutu, jednak przestrzen-  
ności on realizmu nie ma tu za grosz.  
Wystarczy odwrócić się o kilka stopni,  
by przestać słyszeć trzaski z ogniska,  
które płonie zaraz obok. Oczywiście „og-  
niska” nie służą w grze do tego, by piec  
na nich kielbaski. **Ogień jest najczę-  
ściej twoim sprzymierzeńcem, gdyż  
„sprytni” Niemcy często stają  
w dużej grupie zaraz obok łatwo-  
palnej beczki. Niestety czasem potra-  
fią też skorzystać z nich w inny sposób  
- rzucając nimi w gracza, co kończy  
się często feerią barw i ładowaniem  
ostatniego zapisu.**

Ogólnie gra mnie bardzo pozytyw-  
nie zaskoczyła. Rosjanie odwa-  
lili kawał dobrej roboty, tworząc  
rzetelny i grywalny FPS, który  
nie tylko powiela sprawdzone  
pomysły, ale i stara się - z suk-  
cesami - wprowadzać nowe  
elementy. Z niecierpliwością  
czekam na część drugą al-  
bo dalsze dokonania **Bu-  
rut**. To są goście, którzy  
naprawdę mogą kiedyś  
zagrozić Valve!

Autor: Che Collado

**ÜberSoldier**

Producent: Burut  
Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.ubersoldier.net>

**Multiplayer: nie**

**Cena: 59,90**

**Wymagania:** procesor 2.4 GHz, 512 MB RAM,  
grafika 128 MB, Windows 2000, XP

**szybka akcja • rozwój postaci • zręcznościowe**

**smako sztuczna grafika • dźwięk „przestrzenny” • brak multiplayera**

**Nadszedł czas na de-  
bry FPS. Wartość akcji,  
dużo przeciwników,  
spore zręcznościowe  
czepo chcieć wleźć?**

**GTYWALNOŚĆ**

**GRAFIKA**

**DŹWIĘK**

**4+**

**ÜberSoldier**

**Producent:** Burut

**Dystrybutor PL:** Cenega

<http://www.ubersoldier.net>

**Multiplayer: nie**

**Cena: 59,90**

**Wymagania:** procesor 2.4 GHz, 512 MB RAM,  
grafika 128 MB, Windows 2000, XP

**szybka akcja • rozwój postaci • zręcznościowe**

**smako sztuczna grafika • dźwięk „przestrzenny” • brak multiplayera**

**Nadszedł czas na de-  
bry FPS. Wartość akcji,  
dużo przeciwników,  
spore zręcznościowe  
czepo chcieć wleźć?**

**GTYWALNOŚĆ**

**GRAFIKA**

**DŹWIĘK**

**4+**

Takich pomieszczeń nie pojawia  
w grze wiele, ale zawsze stanowią  
krzepiący widok.



Już w kwietniu!

# TWOJE NOWE DZIECKO!

**CHAMPIONSHIP  
manager 2006**

[www.championshipmanager.com](http://www.championshipmanager.com)

[www.cm.gry-online.pl](http://www.cm.gry-online.pl)

**3+**

[www.papi.pl](http://www.papi.pl)

**KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU**

[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)

**99,90**

**PLN**

**PlayStation 2**

**PC**

**opta**

**adidas**

**elita**



Co się stanie, gdy połączy się GTA z Mafią, a całość obdarzy jedną z najlepszych filmowych licencji świata? Odpowiedź jest prosta. Stanie się Ojciec chrzestny: Gra.

Marlon Brando byłby zadowolony z tego, jak przedstawiono go w grze.



Ziomuś Godfather

# Ojciec chrzestny<sup>®</sup>

## GRA

**N**aczelnik z wyraźną niechęcią wręczał mi tę grę. Twierdził, że ją skrzywdzę – i nic dziwnego, bo poziom mojej irytacji po zagranii w wersję beta był naprawdę wysoki. Podszedłem więc do Ojca chrzestnego niczym do jeża. Pierwszy rzut oka na menu – sporo materiałów filmowych, wśród których poza wprowadzeniem w świat gry/filmu znalazłem też kilka spoilerów – jeśli więc nie widziałeś/czytałeś jeszcze „OC”, lepiej za wcześniej tam nie zaglądać.

Sama rozgrywka też zaczęła się dla mnie pechowo. Nie dość, że przy każdej próbie wyjścia do Windowsa gra wykonywała „niedozwoloną operację”, to jeszcze bezczelnie zawiesiła mi się po pierwszej godzinie zabawy. Oczywiście o jakimkolwiek save’ie nie mogło być mowy – te robić można, tak samo jak w GTA, tylko we własnych noclegowniach. To już jednak koniec narzekania na warstwę techniczną. Gdy dałem grze szansę, to ku mojemu zaskoczeniu okazała się bardzo przyzwoita!

Cały wątek fabularny gry toczy się wokół wydarzeń z filmu. Wszystko zaczyna się prologiem. Przez chwilę kierujesz człowiekiem, który po chwili ginie, pozostawiając zrozpaczonych żonę i dziecko. Kilkuletniego chłopca, który... po kilku-

nastu latach wpadł w złe towarzystwo. Zaniepokojona o jego los matka wybiera się więc na ślub córki Vito Corleone, niezwykle wpływowego mafioso. Prosi go o przysługę: wzięcie pod swoje skrzydła jej syna. Ten wyraża zgodę... I w ten oto sposób dostajesz się do Rodziny.

Pierwsze kroki czynić będziesz u boku Luki Brasięgo, ten jednak po niedługim czasie będzie „spał z rybkami” (tłumaczenie nie zawsze mi się podobało, patrz: ramka). To ty będziesz osobą, która go pomści, a później będzie brać coraz ambitniejsze zlecenia. Początkowo twoja ranga to „przybysz”, ale w niedługim czasie staniesz się cynglem mafli, a później nawet capo i... donem. Nie uprzedzamy jednak faktów. Zanim do tego dojdzie, czeka cię jeszcze wykonanie kilku doskonale znanych z filmu zadań.

Kilka smaczków z gry jest nie do przecenienia. Marzyłem o misji, w której będzie można zakraść się do stajni, a później sypialni magnata filmowego, zostawiając mu stosowną wiadomość. Tak samo liczyłem, że to ja będę tym, który podłoży broń w toalecie w restauracji, w której będą pertraktować Michael Corleone z Solozzo. Wreszcie miałem nadzieję, że wezmę też czynny udział w serii egzekucji, która miała miej-

sce pod koniec filmu. W żadnym momencie się nie zawiodłem.

Samo podążanie za głównym wątkiem jednak na długo nie starczy. Po około ośmiu godzinach ciągłej gry na ekranie statystyk misji ujrzałem magiczną liczbę: 100%. Jednocześnie pod nią zobaczyć można było procent ukończenia całości, który wynosił wówczas 25%. Choć więc Ojciec chrzestny: Gra nie dostarczy ci nawet jednej dziesiątej zabawy oferowanej przez GTA: San Andreas, spędzisz przy nim na pewno kilka niezwykle przyjemnych wieczorów i nie spoczniesz, dopóki nie zostaniesz donem Nowego Jorku.

Oprócz wykonywania misji pchających fabułę do przodu masz jeszcze cały szereg różnych zadań pobocznych. Tak jak pisałem w zapowiedzi, gra Electronic Arts nieco demitologizuje magiczną otoczkę „Godfathera”. Potęgą Rodziny nie powstała tylko na samym szacunku, niezbędne jest również trzymanie źródeł finansowania twardą ręką. W mieście jest cała masa sklepów, kasyn, punktów usługowych, melin, domów publicznych – i wszystkie są kontrolowane przez rodziny. Do ciebie należy dopilnowanie, by jak najwięcej sklepikarzy płaciło Donowi Corleone.

Przejmowanie wpływów jest dość nieskomplikowane. Wystarczy wejść z ulicy do jakiegoś pomieszczenia i zagadać

Nie spoczniesz, dopóki nie zostaniesz donem Nowego Jorku.

Spotkania w gronie rodzinnym zwykle bardzo dobrze się kończą dla bohatera.

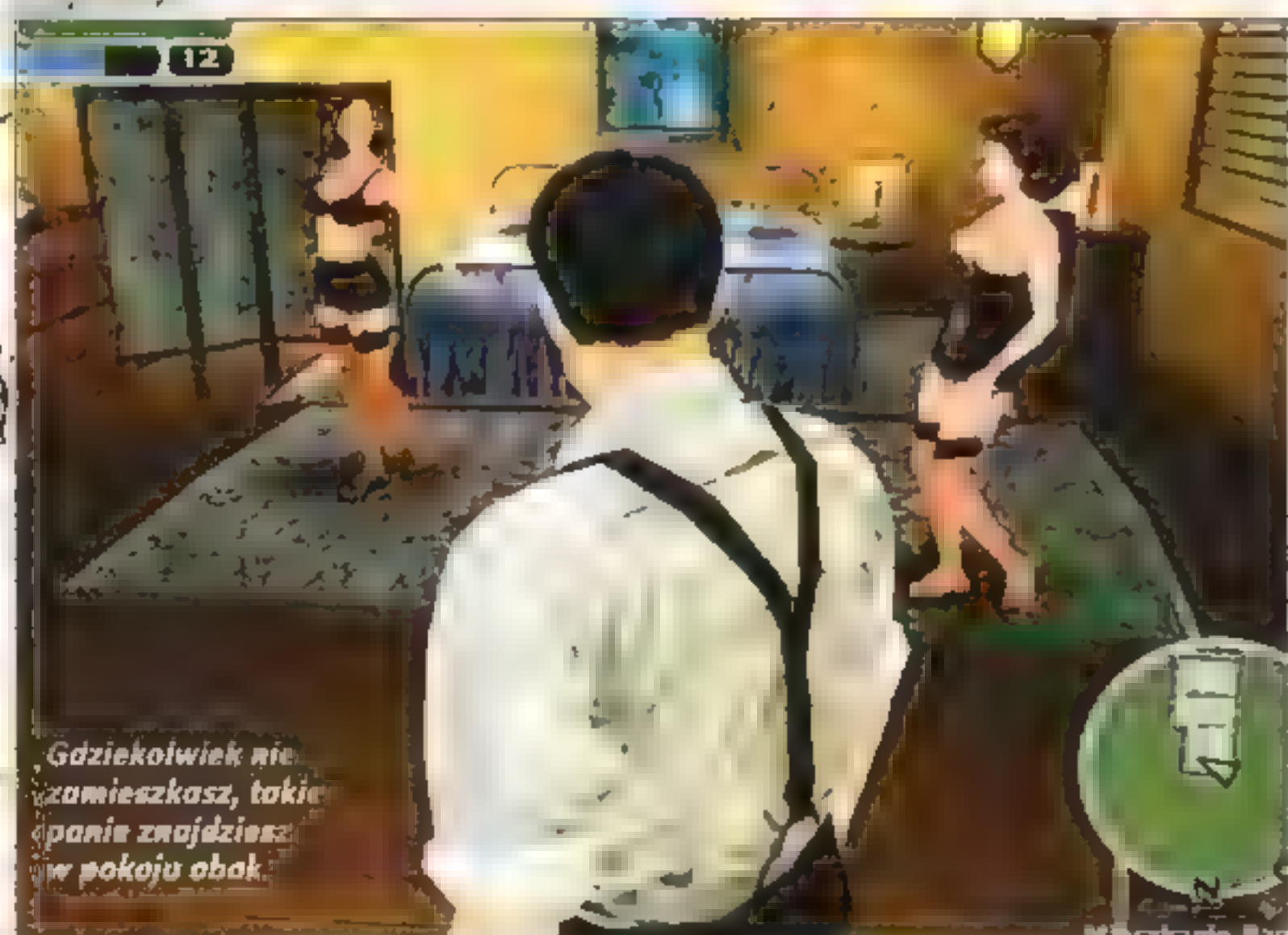


W jego rozumie. Jeden prawnik z tęczką może ukraść więcej niż stu ludzi z bronią.





Niektórzy w ogóle nie potrafią cieszyć się z prezentów.



Gdziekolwiek nie zamieszkaś, takie panie znajdziesz w pokoju obok.

do właściciela. Ten może od razu się poddać, ale najczęściej niechętnie płaci za ochronę. **W takiej sytuacji musisz zademonstrować swoje usługi, pokazując, przed czym będziesz go chronić.** W tym celu możesz po prostu bić go pięściami po głowie, rozbić nim kasę, witryny – nie ma takiego twardego, który by po tym nie zmięknął. Inna rzecz, że gdy przesadzisz z biciem, sklepikarz staje się niebezpieczny, wręcz wariuje. Wtedy nie masz wyjścia...

**Sposobów na zdobywanie pieniędzy jest w grze jeszcze kilka. Dość skutecznym jest napadanie na banki i grabienie sejfów.** Aby się dostać do cennej w nich ukrytych, niezbędny jest zakup dynamitu. Z tym nie ma większego problemu – musisz się tylko dobrze rozglądać po zaułkach za czarnorynkowymi handlarzami. Mimo to materiały wybuchowe, koktajle Molotowa itp. są w grze raczej towarami deficytowymi. Nie ma za to problemów z bronią palną...

Tu wybór jest całkiem spory, choć w sumie i tak stanie na tym, że będziesz korzystać z maszynowego tommy-guna przy każdej sposobności. Jest to zdecydowanie najlepsza broń w grze, również ze względu na dużą liczbę pocisków, które można ze sobą nosić. Niczego sobie byłby również shotgun, ale mocno

ograniczona amunicja daje się tutaj we znaki. **Na szczęście zabici wrogowie pozostawiają po sobie zawsze jakieś „znajdźki”,** więc nie zdarza się, że w najgorętszym momencie skazany jesteś tylko na kij bejsbolowy.

Ciężar rozgrywki jest rozłożony podobnie jak w Mafii. **Misje toczą się przede wszystkim we wnętrzach budynków i najczęściej polegają na**



Rzadko kiedy tak wielką przyjemność można w grze czuć z gubienia pociągów.



Sal, Tom, and John. Wymagają, by pozostali. Jedno jest pewne: żaden z nas nie zobaczy Nieba. Eee, to nie to bajka.

**To naparzananka w stylu GTA – grywalna, z doskonałą muzyką, ale brak tutaj tego klimatu, który potrafili stworzyć Puzo i Coppola.**

zlikwidowaniu kogoś bądź też zastraszeniu. Czasem zresztą można się spodziewać bonusów za sposób egzekucji. Przykładowo kogoś trzeba wrzucić do pieca, innego – zabić samym kijem bejsbolowym, w przypadku jeszcze innego – upozorować wypadek (czyli rzucić z dachu czy mostu). Często też zadania wymagają „zasiadnięcia” za kierownicą.

Model jazdy został znacznie poprawiony w stosunku do bety (jak i zresztą większość elementów, które tam szwankowały) i choć z realizmem nie ma zupełnie nic wspólnego, jest po prostu bardzo przyjemny. **Samochody osiągają prędkości, których nie powstydziłby się najlepsze bryki z San Andreas, a jazda pod prąd z mijaniem o milimetry innych aut jest tu na porządku dziennym.** Dość dużą satysfakcję dają też pościgi samochodowe. Bez żadnego kłopotu można zgubić ogon przez spychanie i zastawio-

nie drogi – zresztą przeciwnicy nie pozostają tu dłużni.

No, trochę nachwaliłem tego Ojca chrzestnego, ale czas go wreszcie skrzywdzić – w końcu nie może się okazać, że Naczelnik się myli. **Patrząc ogólnie, to nie jest egranzacja godna genialnego pierwowzoru** (czy filmowego, czy książkowego). To zwykła naparzananka w stylu GTA – bardzo grywalna, z doskonałą muzyką (choć motyw przewodni pojawia się aż za często, co go lekko deprecjonuje), ale brak tutaj tego klimatu, który potrafili stworzyć Puzo i Coppola. Więcej: nawet czeska Mafia ma zdecydowanie więcej fragmentów, które później wspomina się latami. Tu takich brakuje.

To jednak tylko narzekania starego miłośnika książki i filmu. Prawda jest taka, że dla gracza, który nie darzy tej serii tak wielką sympatią, wady te nie mają znaczenia. Ojciec chrzestny: Gra to bardzo ciekawy tytuł, który choć niepozbawiony wad, dostarczy godziny rozrywki na wiele godzin. Electronic Arts udało się wywiązać się z naprawdę nietłutego zadania.

## Ojciec chrzestny: Gra

Producent: Electronic Arts

Dystrybutor PL: EA Polska

<http://www.godfathergame.com/>

CENA 159 00

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP

znajome twarze • fabuła, głosy • przyjemny model jazdy • ciekawe pomysły na misje • duża misja

niedozwolone operacje • zwisy • za krótka • dużo mniej rozbudowana niż GTA

Nie jest to objawienie, ale ci, którzy mają ochotę pograć w GTA w realiach gangster-skiej Ameryki lat 50., lepiej trafić nie mogli.

GRYwalność

GRAFIKA

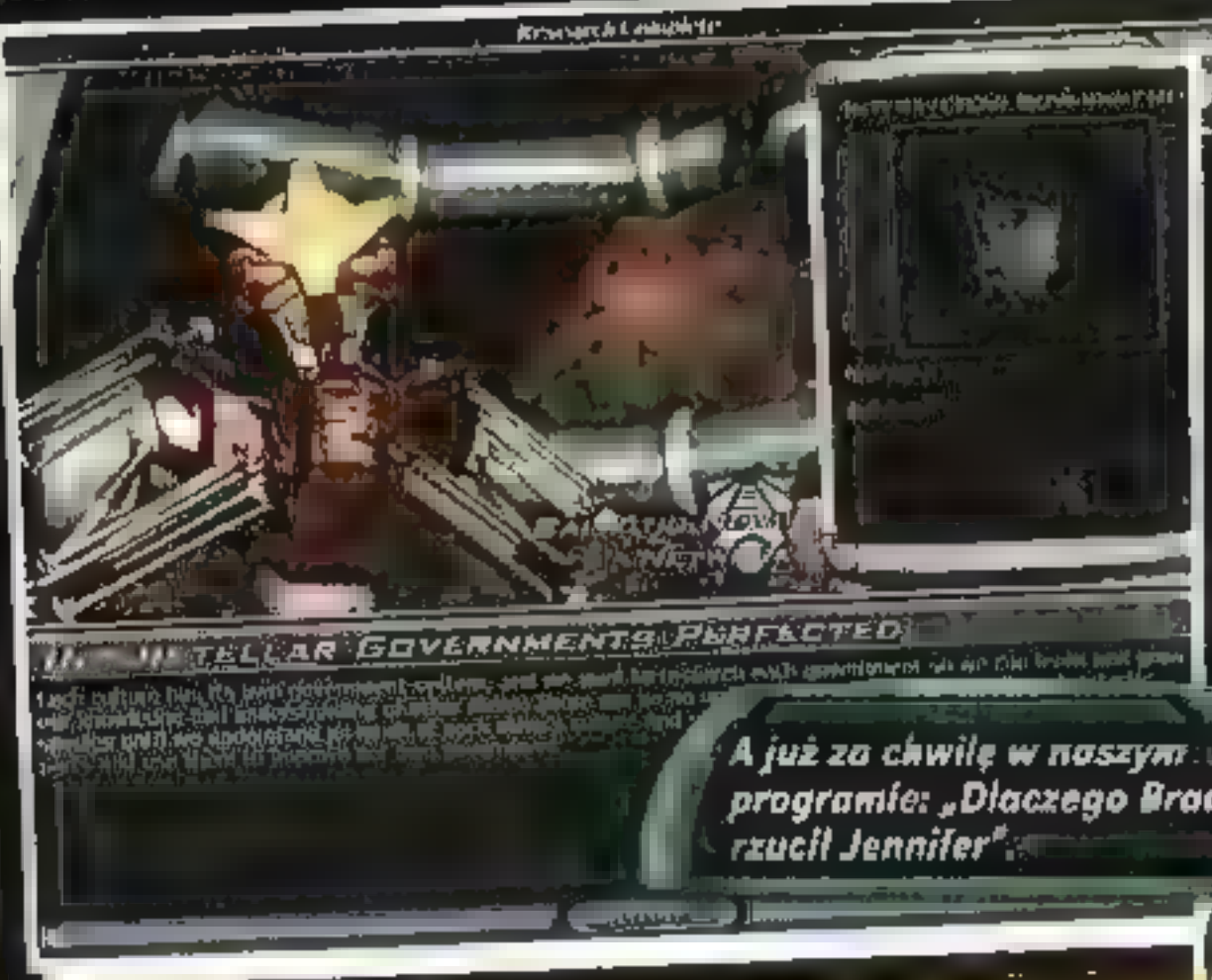
DZWIĘK

5



# GALACTIC CIVILIZATIONS II

## DREAD LORDS



Trudna, pełna tabeltek, wykresów i z kilometrami tekstu. Czy tak wygląda kandydatka na strategię roku?

cywilizacje. Jednak w XXII stuleciu Dread Lordowie powracają, by ujarzmić nowych mieszkańców kosmosu.

GC II oferuje kampanię oraz grę dowolną, w której to gracz definiuje zasady rozgrywki. Kampania składa się z zaprojektowanych przez twórców misji, natomiast przed rozpoczęciem gry dowolnej sam określasz wielkość galaktyki, liczbę planet i panujące na nich warunki klimatyczne, a także poziom trudności (jest ich aż 12, ale różnice między nimi są w sumie nieznaczne). Potem wybierasz jedną z 10 ras lub tworzysz własną. To jednak nie koniec, ponieważ decydujesz także o umiejętnościach przywódcy nacji (np. morale, dyplomacja, siła bojowa), jego przynależności partyjnej (np. partia populistów, ekonomistów, partia wojny) oraz wyglądzie twojej floty. Niestety twórcy przygotowali tylko 5 różnych modeli statków kosmicznych, co sprawia, że różne rasy mogą mieć identycznie wyglądające okręty.

Rozpoczynając zabawę, wybierasz, nad jakimi technologiami pracują laboratoria. To podstawa gry, ponieważ bez

odpowiednich wynalazków twoje statki oraz bazy gwiazdne będą pozbawione broni i opancerzenia, a na planetach zapanuje głód i niezadowolenie. Dzielisz także wydatki z budżetu pomiędzy wojsko, naukę i wydatki socjalne, a także ustalasz wysokość podatków.

Jedna tura w grze to tydzień czasu kosmicznego. Budowa statku lub tworzenie wynalazku trwa tutaj kilkanaście kolejek, budynku – nawet kilkadziesiąt. Możesz te procesy przyspieszać, zwiększając dotacje z budżetu lub kupując gotowe struktury. Jeśli cię jednak na to nie stać, musisz czekać czasem aż 50 tygodni, nim na planecie powstanie port lub farma, która rozwiąże problem głodu (w międzyczasie zaś padnie jakieś 500 milionów mieszkańców).

Jako władca podejmujesz strategiczne dla państwa decyzje, np. gdy na nowo skolonizowanej planecie znajdziesz bazę piratów, masz zawsze trzy opcje do wyboru – „dobroduszną”, „pośrednią” i „niemoralną”. W efekcie przy twardej polityce zaczynasz przeradzać

się w dyktatora, który pobłaża kosmicznym piratom, kontroluje rynek narkotykowy, a podczas głodu zagania ludzi do obozów pracy, „żeby się nie nudzili” (cytat z gry!) Oczywiście możesz też stać się uko-

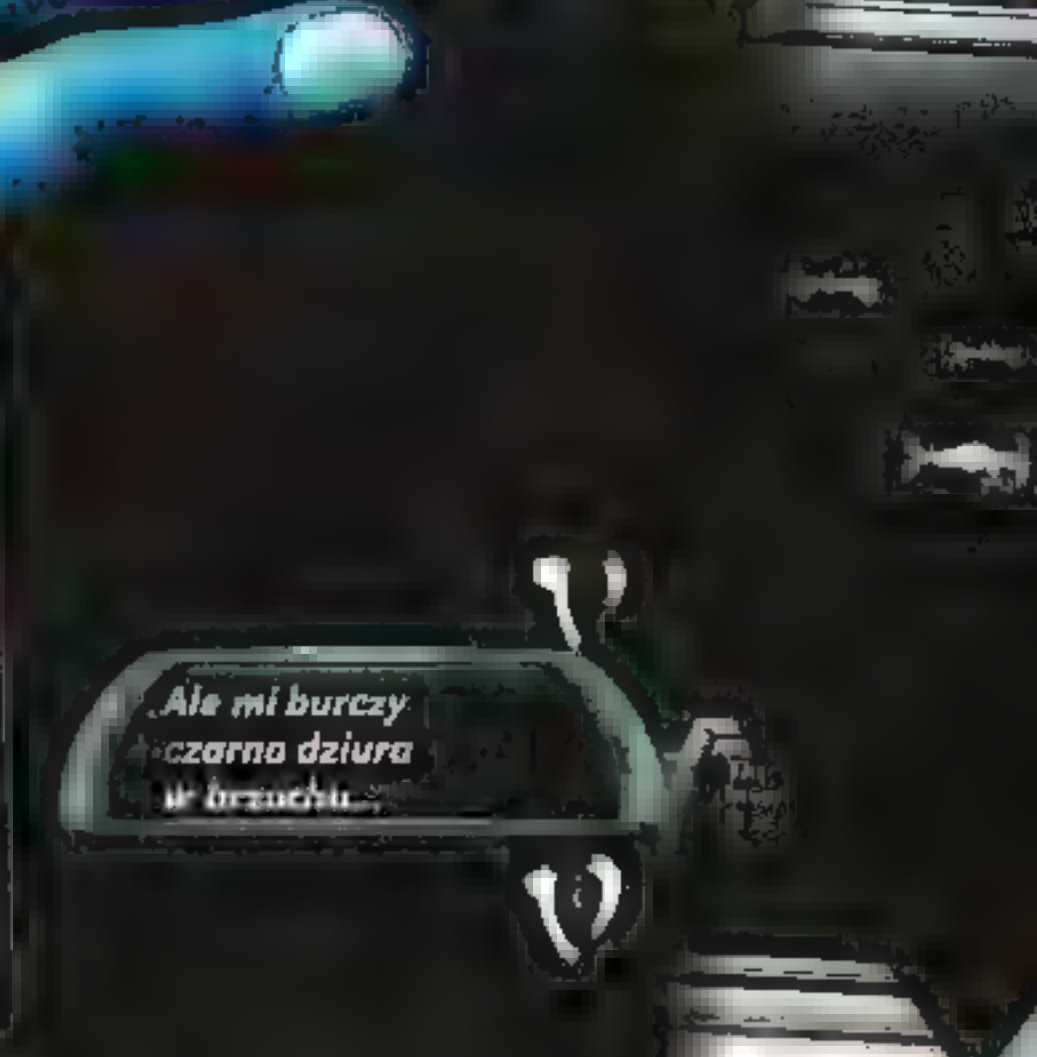
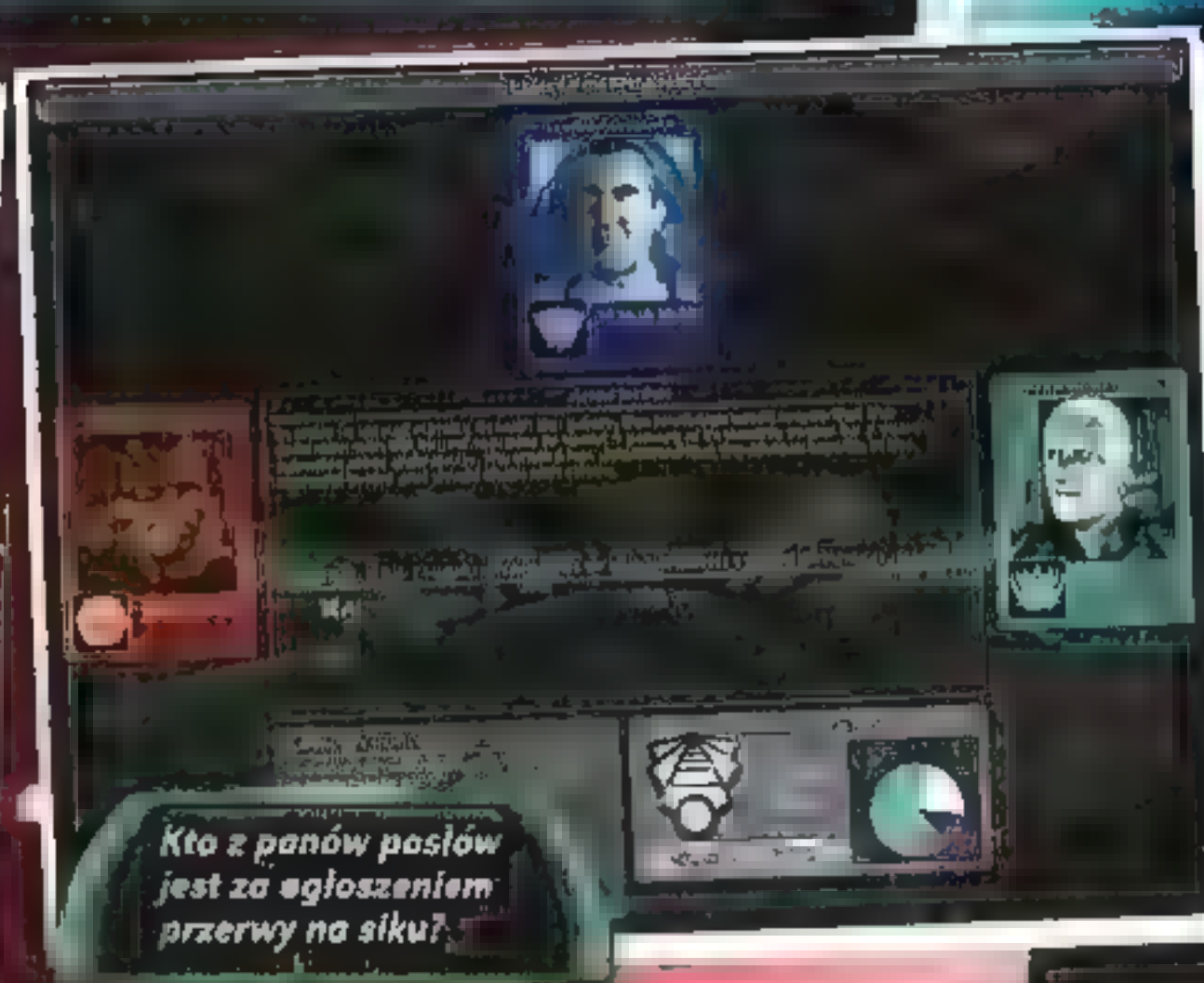
Turówki rozgrywane w kosmosie nigdy nie były okraszane wystrzałową grafiką (w przeciwieństwie do RTS-ów, jak np. Homeworld), a mimo to znajdowały wiernych fanów. Nie inaczej było z wydaną kilka lat temu grą Galactic Civilizations. Studio Stardock stworzyło właśnie sequel tej złożonej strategii.

W zamierzonych czasach tajemnicza rasa Precursors (heh, to ci z zapowiedzi na s. 12? – Foch) klęczała się, jak traktować młode, prymitywne rasy – kasta Arnarów chciała im pomagać w rozwoju, zaś Dread Lordowie – zniewolić. W trakcie wojny domowej nacja ta w zagadkowych okolicznościach znikła, wielki później galaktykę skolonizowały inne

Rozpoczynając zabawę, wybierasz, nad jakimi technologiami pracują laboratoria. To podstawa gry, ponieważ bez

Jako władca podejmujesz strategiczne dla państwa decyzje, np. gdy na nowo skolonizowanej planecie znajdziesz bazę piratów, masz zawsze trzy opcje do wyboru – „dobroduszną”, „pośrednią” i „niemoralną”. W efekcie przy twardej polityce zaczynasz przeradzać

się w dyktatora, który pobłaża kosmicznym piratom, kontroluje rynek narkotykowy, a podczas głodu zagania ludzi do obozów pracy, „żeby się nie nudzili” (cytat z gry!) Oczywiście możesz też stać się uko-





Komu pożyczyć telefon?



Torianin może nie wzbudza zaufania swoimi wąskimi oczkami, jednak odwiedzając łane galaktyki, nie wydzwaniania ciągle do mamy, żeby zapytać, co słychać w domu. ET to moniak telefonii międzygalaktycznej. Dlatego wybierz Torianina - w trasce o swoje rachunki.

chanym przez obywateli ojcem narodu i demokratą.

W grze jesteś politykiem, a nie żołnierzem, dlatego wojna jest zawsze ostatecznością i została ukazana bardzo schematycznie. Starcia okrętów możesz oglądać z bliska, w czym pomaga dopracowany tryb zmiany położenia kamery, natomiast inwazje na planety to już tylko obserwacja przeskakujących statystyk. Nie jest to najistotniejszy element rozgrywki, ale walki po-traktowano po macoszemu (nie prowadzisz starć osobiście!!!), a przecież efektowne bitwy w turówce mogą być doskonałym dodatkiem do złożonego i trudnego zarządzania (ideałem pozostaje wciąż seria Total War).

Neograniczone możliwości GC II w pełni można wykorzystywać tylko w grze dowolnej. W każdej misji kampanii musisz rozwijać planety i technologie od nowa, bo bez nich nie stworzysz nawet myśliwca bojowego czy ulepszonej placówki handlowej - będziesz bezbronny i słaby. Po kilkunastu godzinach grania w kampanię, czekając po raz kolejny na stworzenie tego samego wynalazku, po prostu za-

cząłem ziewać i spacerować po pokoju. Na dłuższą metę tryb kampanii jest więc po prostu nudny.

W grze nie ma efektownych potyczek i fajerwerków graficznych. Ładnie wykonane modele planet i statków

Choć gra jest znakomita, to jednak niszowa - jej szanse na zdobycie tytułu strategii roku są więc niestety małe.

są oszczędne i wraz z filmikami dobrze budują nastrój. Plusa GC II otrzymuje także za świetną muzykę. Jest za to jeden poważny bug - na części komputerów z WinXP w języku innym niż angielski nie widać tekstur i niektórych obiektów. Statków w ogóle nie zobaczysz, a planety wyglądają jak jakieś dziwne obręcze (zmiana języka Windy pomaga tylko czasem - czekamy na patcha!).

Galactic Civilizations II to znakomity sequel oraz najlepszy w tej chwili przedstawiciel kosmicznych turówek. To jednak gra niszowa, w związku z czym jej szanse na zdobycie tytułu strategii roku są tak małe jak Ziemia widziana z Saturna. Polecam fanom gatunku i... miłośnikom arkuszy kalkulacyjnych.

## Galactic Civilizations II: Dread Lords

Producent: Stardock Dystrybutor PL: brak

<http://galciv2.com/>

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 600 Mhz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

ogromne możliwości rozwoju - przemyślana mechanika gry - wysoki poziom trudności

problemy z grafiką - niepotrzebna (w sumie) kampania - brak możliwości dowodzenia flotą w starciach kosmicznych

Farew Quake'a, czy nawet Age of Empires. Gal Civ II nie zachwyca. Ale ci, którzy wiedzą, że tu jest gra, będą "w kosmos" wzięci!

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

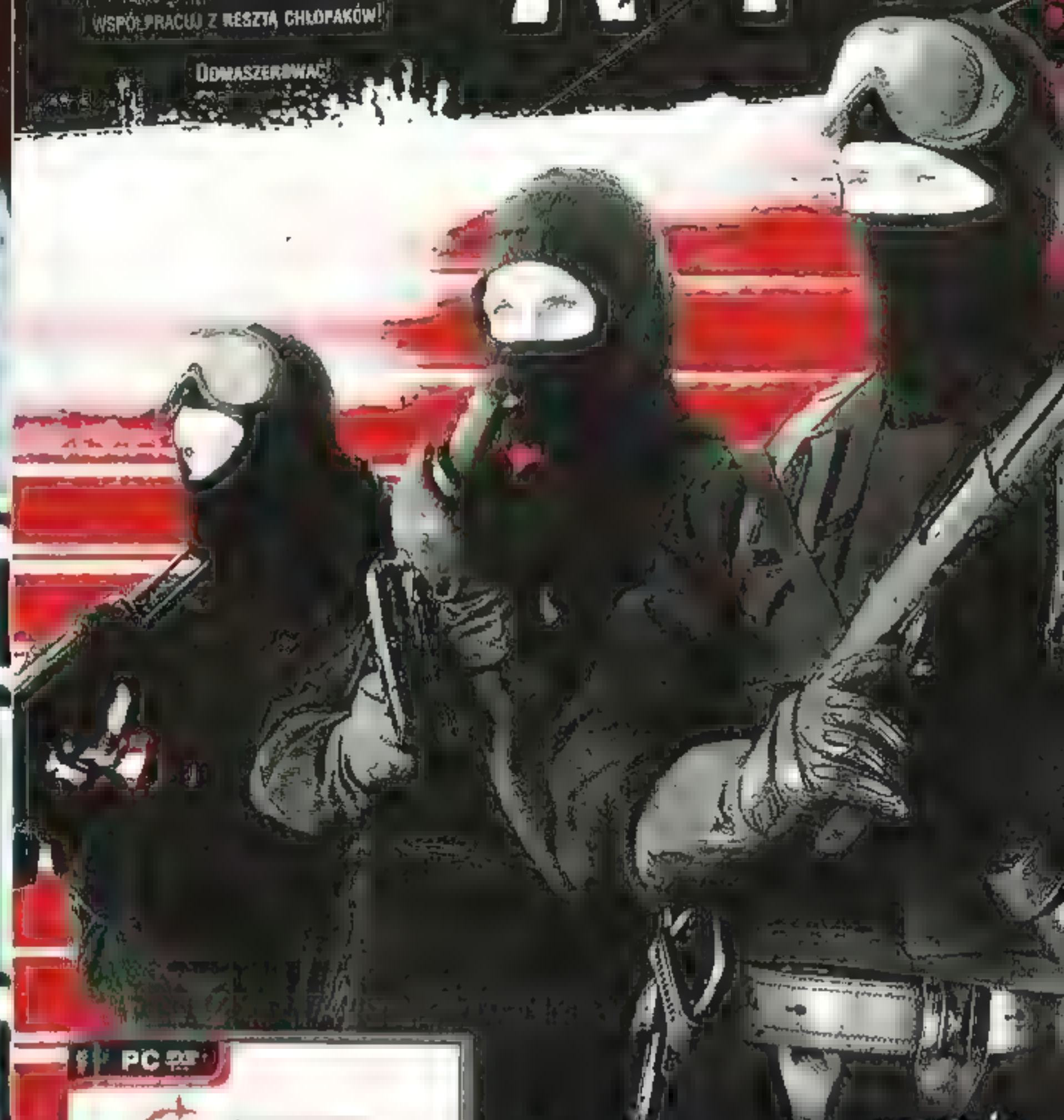
4+

Hura! Turysci lecą! Ale po co im te lasery?

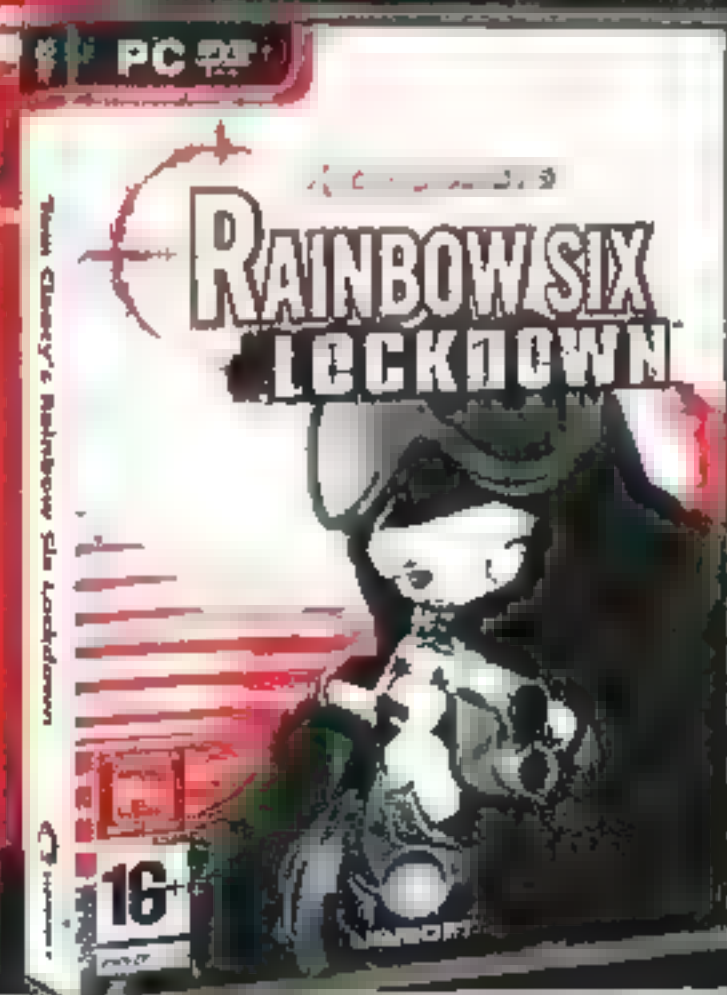
# KUMPLE Z ODDZIAŁU SĄ GOTOWI A TY?

ZA CHWILĘ WEZMIESZ UDZIAŁ W WIELKICH AKCJACH Z TWOIMI NAJBLIŻSZYMI KUMPLAMI Z ODDZIAŁU. BĘDZIESZ MIAŁ OKAZJĘ OSTRZELIĆ NAJEKSTRAORDYNNIEJ WYKONANEGO SPRZĘTU BOJOWEGO: NOKTOWIZORA, ABY PODEJRZEĆ I PRZECIWNIKA W CIEMNOŚCIACH. NA KONIEC JEDNA RADA: JEŻELI CHCESZ PRZEŻYĆ, CZĘSTO OGŁADAJ SIĘ ZA SIEBIĘ WSPÓŁPRACUJ Z RESZTĄ CHŁOPAKÓW!

ODMASZEROWAĆ



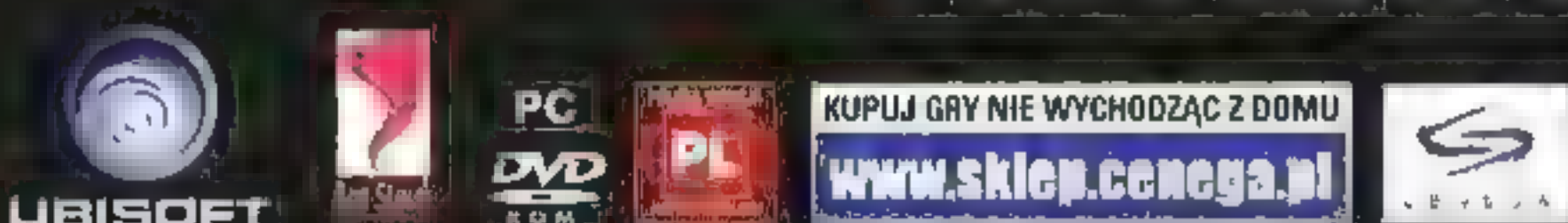
Już wkrótce w sprzedaży



99.90 PLN

ATOM CLANCY'S

## RAINBOW SIX LOCKDOWN



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)

© 2005 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Rainbow Six Lockdown, the Rainbow Six Lockdown logo and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. The Soldier logo and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. The Ubisoft logo is a trademark of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



Gracze spodziewający się wyciskających siódme poty z kart graficznych efektów będą zawiedzeni. Ci, którzy szukają w grach czegoś innego, z pewnością będą się dobrze bawić.

# Keepsake

**W** dzisiejszych czasach, kiedy człowiek coraz rzadziej ma okazję usiąść na parę godzin i poczytać książkę, gry przygodowe są w branży swego rodzaju archaizmem. Nie mówię tu o przygodówkach udziwnionych nowoczesną trójwymiarową grafiką i wymagających od gracza małej zręczności. Mówię o tych klasycznych tytułach, w których używając samej tylko myszy – i szarych komórek – rozwiązujesz niezwykle zagadki, a przy tym wgapiasz się w ekran, obserwując akcję sunącą do przodu w tempie dobrze rozgrzanego ślimaka.

Mimo iż archaiczne, gry te potrafią bawić i to, jak się przekonałem, całkiem nieźle. **Keepsake**, nowa produkcja z Wicked Studios, jest grą przygodową w klasycznym stylu. Na nieruchomych, ręcznie (w pewnej części) rysowanych tłach animowany jest bohater, sterowany za pomocą myszy. Podąża za kursorem, a gdy klikniesz w odpowiednie miejsce, wykonuje jakąś czynność. Od czasu do czasu na drodze stoją przeszkody w postaci różnorodnych łamigłówek. Tu, metodą

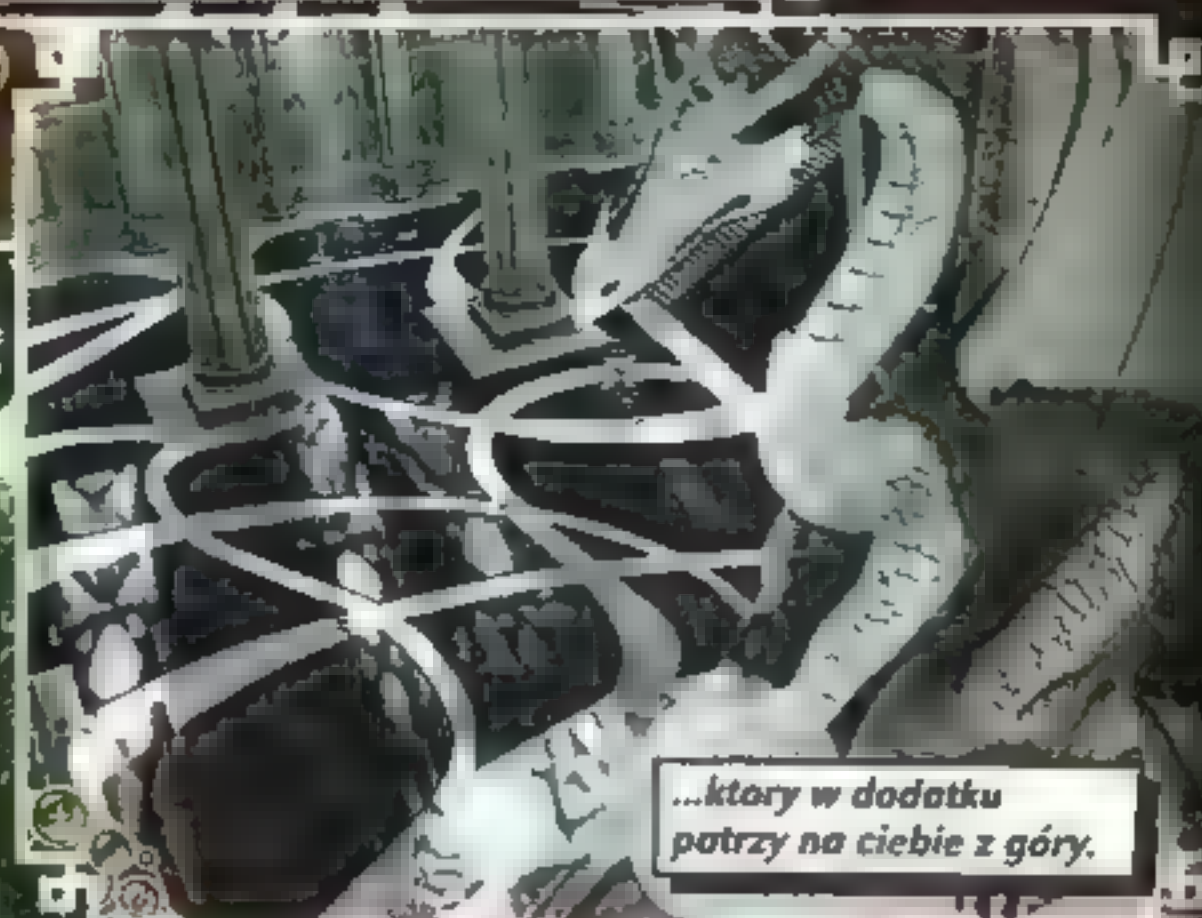
prób i błędów lub stojąc mniej lub bardziej klasyczną logikę, udowadniasz, że potrafisz myśleć tak samo jak autorzy. I tak klikając, poznajesz pewną historię – od tego, czy jest ona interesująca, zależy, jak daleko zechce ci się dojść. W wypadku **Keepsake** okazała się tak ciekawa, że wszelkie próby oderwania mnie od monitora w niedzielne, słoneczne popołudnie spęłzyły na niczym.

To tym większe osiągnięcie, że wielkim fanem przygodówek nie jestem. Brak mi cierpliwości na te wszystkie zagadki, szukanie kursorem miejsc, które jeszcze da się kliknąć, i frustrowanie się, kiedy przeoczyło się coś oczywistego. **W wypadku Keepsake żaden z problemów, które zazwyczaj mnie odpędzają od przygodówek, nie wystąpił.** Grało się od początku do końca naprawdę sympatycznie, a zagadki, które autorzy zbudowali na potrzeby gry, okazały się na odpowiednim poziomie trudności.

**Keepsake opowiada historię Lydii**, która miała zacząć wkuwanie w szkole magii, gdzie uczy się też jej najlepsza przyjaciółka. Dziewczyna przybywa na miejsce w wyznaczonym czasie i zastaje szkołę zamkniętą. Gdyby pocałowała klamkę i wróciła do domu, nie byłoby teraz o czym pisać. Lydia jednak



Nie ma to, jak na wejściu wpasć w oko kamiennemu cieciowi...



...który w dodatku patrzy na ciebie z góry.

Ogrom szkoły każdego czyni malutkim.

okazała się dziewczęciem upartym, a do tego z pomocą przychodzisz jej ty...

Zabawę rozpoczynasz pod bramą do szkoły magii. Nawet niezaprawiony w bojach gracz szybko otworzy wrota

**Gra się ciekawie, bo ciekawa jest opowiadana historia, a to rzecz najważniejsza w przygodówce.**

I wstąpi w progi szkoły, która, jak wykazują szybkie poszukiwania, okazuje się pusta. Nikt nie wita nowej uczennicy, ale ona rusza w głąb nieznanego ko-

rytarzy... i dość szybko trafia na pierwszą istotę w murach szkoły. **Smaka**, który aktualnie jest wilkiem, choć pewności co do tego mieć nie można. **Zwierzak**, który przedstawia się jako chowaniec wielkiego maga, staje się twoim towarzyszem.

**Niestety, Zak**, bo tak wilko... smokowi na imię, będzie przez długi czas jedyną żywą istotą, do której będziesz mógł się odezwać (nie licząc pewnego pana kupca), i jedyną pomocą w rozwiązywaniu zagadki puste szkoły. Zresztą tajemnica opustoszałych

korytarzy to nie jedyna zagadka, jaka jest tu do rozwiązania. Dowiesz się też czegoś o własnej przeszłości, w jakiś sposób związanej z tym, co dzieje się

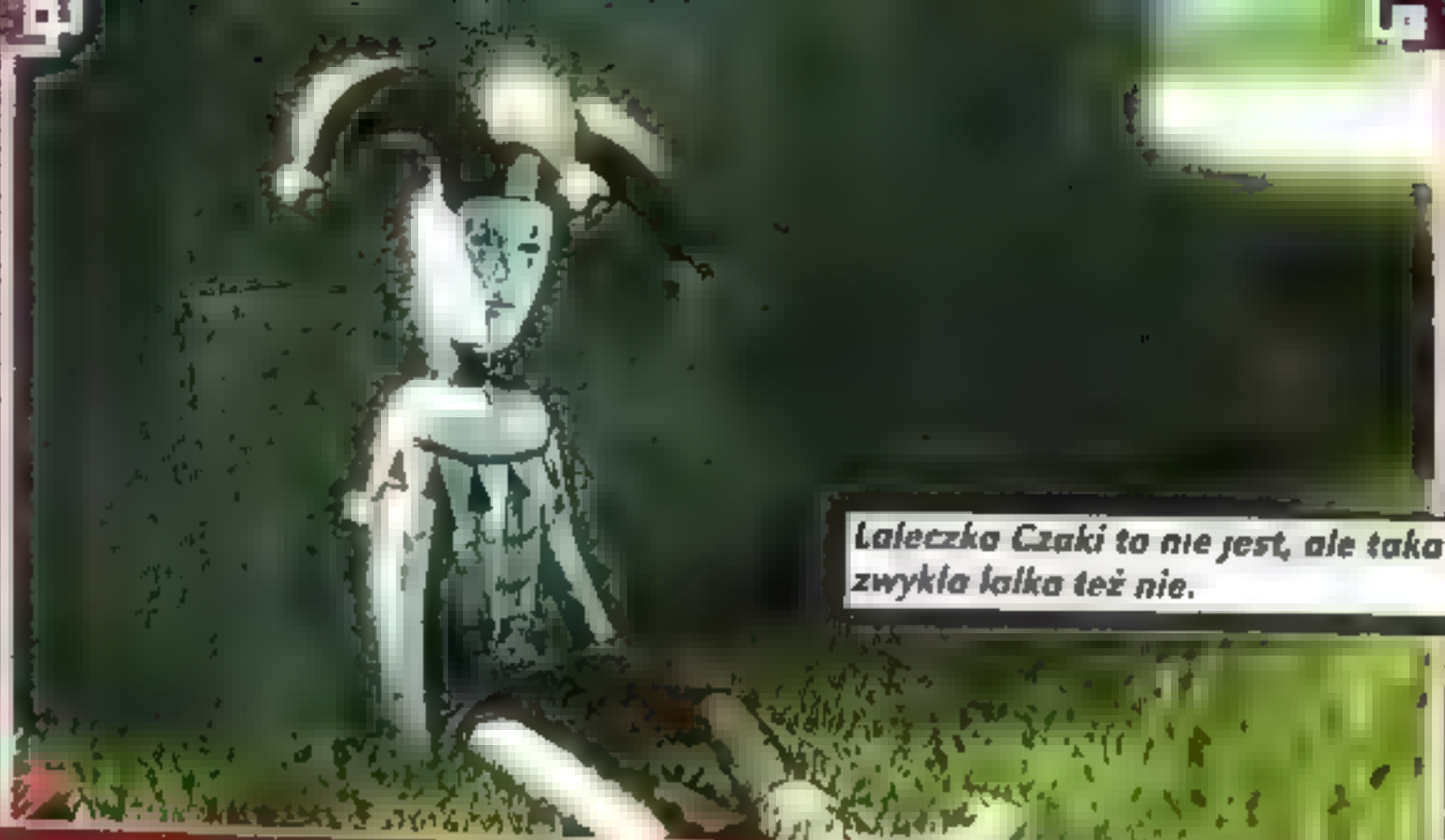
**POMNIEJ**



**Legend of Kyrandia**

Dawno, dawno temu ze stajni studia Westwood wyszły trzy gry noszące wspólne miano **Legend of Kyrandia**. Przygoda osadzona w fantastycznym świecie opowiadała dzieje Kyrandii w sposób praktycznie identyczny jak w **Keepsake**. Wprawdzie grafika **Legend of Kyrandia** trąci już myszką, ale gra nadal jest świeża. Jeśli lubisz **LoK**, **Keepsake** ci się spodoba – działa to również w drugą stronę.





Laleczka Czaki to nie jest, ale taka zwykła lalka też nie.

## Mózgołamacze

Zagadki w keepsake to typowo logiczne łamacze głów. Trzeba jedynie wyłapać schemat, jakim każda z nich się rządzi i po kłopotcie. Tyle tylko, że nie zawsze o to łatwo – ale kto powiedział, że będzie lekko?



**Szafa magiczna** – nawet znając szyfr, można mieć problemy z dostaniem się do środka.



**Magiczne koło** – jakbyś nie kręcił, ono i tak działa inaczej. To dopiero pokręcona zagadka!

obecnie. A i Zak okaże się mieć kilka tajemnic.

Oczywiście posuwanie akcji do przodu wymaga klikania, klikania i klikania. Początkowo trochę się w beznamiętnym korytarzu gubiłem, ale szybko doszedłem do wprawy w poruszanie się po szkole. Czasem nie miałem za bardzo pomysłu, gdzie iść i co zrobić (scenariusz momentami jest nieco niespójny), ale gra nie pozwalała mi zbyt długo kręcić się w kółko. To dlatego, że jest w niej wbudowany ciekawy system pomocy – wystarczy kliknąć na ikonkę ze znakiem zapytania, by szybko dowiedzieć się, jakie powinny być kolejne wykonywane czynności. Gra nie podaje na szczęście dokładnych instrukcji, mówi jedynie tyle, ile jest potrzebne, aby akcja nie tkwiła w miejscu.

Taka konstrukcja scenariusza sprawia, że mimo iż akcja nie posuwa się do przodu w zawrotnym tempie, to gra się bardzo dobrze – bo cały czas ciekawi opowiadana historia. To chyba rzecz najważniejsza w przygodówce, cała reszta to dodatki, opakowanie. Jednak w wypadku Keepsake nie tylko nadzienie jest udane – grafika od początku urzeka, jest nieco bajeczna, kolorowa, przykuwa spojrzenie dość skutecznie. Jedynym minusem jest nie najlepsza animacja wszelkich postaci widocznych na ekranie. Można przyznać na to oko, niemniej jest to rzecz, nad którą programiści mogli trochę dłużej popracować – cała reszta jest śliczna.

Udzwiękowanie to najłabszy element Keepsake. Muzyka, która gra w tle,

jest całkiem sympatyczna, większość odgłosów otoczenia również ładnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie. Niestety stukot butów głównej bohaterki po pewnym czasie zaczyna nieco przeszkadzać – chyba że kaski na wysokim obcasie to twój fetysz. Także dialogi nie stoją na wysokim poziomie.

Cieężko mi jest podać jakieś konkretne, duże wady tej gry i nie będę szukał czegoś na siłę. Keepsake ma parę małych niedoróbek, w kilku fragmentach jest dość podatna na „zwieszki”, ale w całokształcie te drobniaczki giną, nie mają większego znaczenia.

Keepsake zaskakuje, oczywiście na plus. Nie spodziewałem się, że zabawa przy klasycznej przygodówce da mi tyle pozytywnych wrażeń. Jednak udało się i mam wrażenie, że każdy, kto kiedyś lubił takie gry, z chęcią pozna historię opowiedzianą w produkcji Wicked Studios.

**Keepsake**

Producent: Wicked Studios  
Dystrybutor PL: brok  
<http://www.wickedstudios.com/keepsake>

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

system podpowiedzi • grafika • poziom zagadek

poziom udźwiękowienie dialogów • stukanie butów • animacja postaci kuleje (dosłownie!)

Przygodówka nawiązująca do klasyki gatunku. Jeśli lubisz tajemnicę i ciekawą historię, spróbuj wywnioskować tajemnicę szafy magii!

GRYWAŁOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

OCENA

Autor: yasin

# TO BĘDZIE KRWAWY KWIECIEŃ...



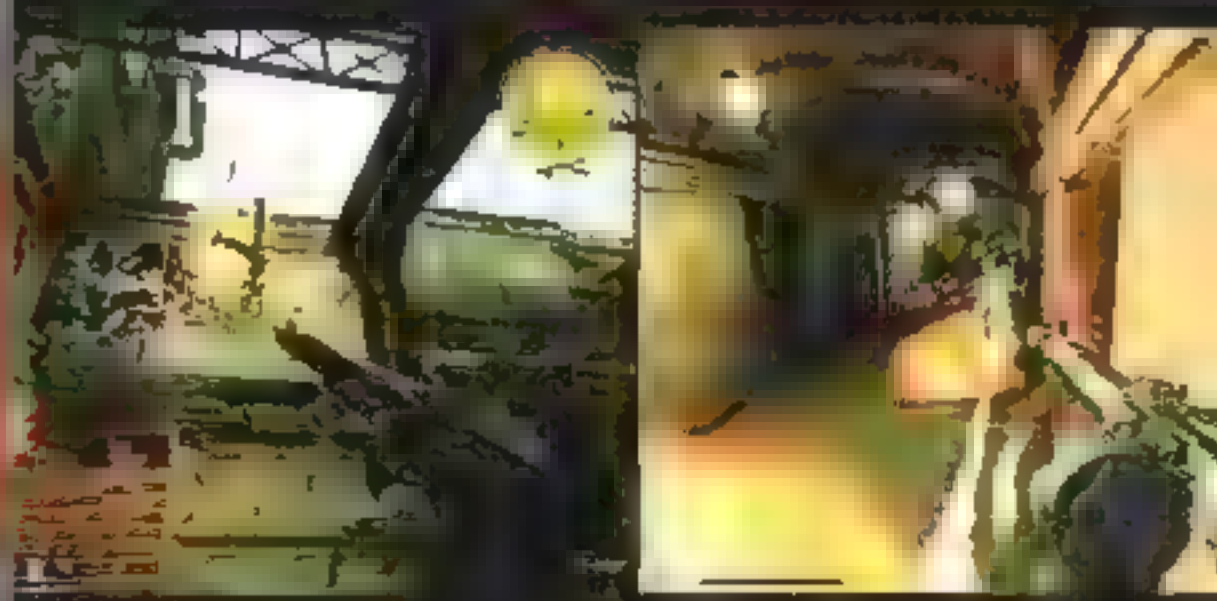
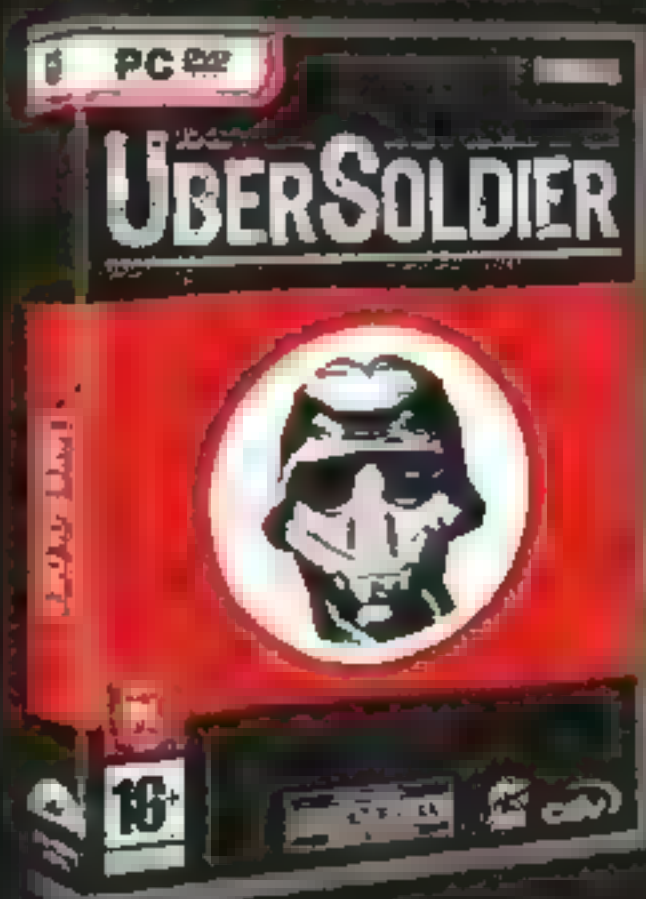
# UBERSOLDIER

WWW.UBERSOLDIER.NET

STAN SIĘ ŻOŁNIERZEM DOSKONAŁYM. NADSZEDŁ CZAS ZEMSTY. TWÓJ CZAS!

UBERSOLDIER MA SWÓJ SPECYFICZNY, BYŁ PRZYPOMINAJĄCY M.IN. BLOOD 2, NO ONE LIVES FOREVER

click!

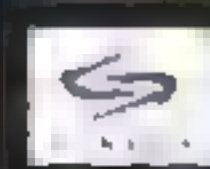


UWAGA  
NIEOCENZUROWANA  
WERSJA PROGRAMU

16

PL

JUŻ W SPRZEDAŻY



59.90  
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU  
[www.sklep.com.pl](http://www.sklep.com.pl)





Ostrzeżenie!

Potężny Cthulhu

zawładnął

umysłem

recenzenta

i zmusił do

wystawienia

grze wysokiej

oceny. Ciebie też

dopadnie!

# CALL of CTHULHU

*Dark Corners of the Earth*



Ku pamięci założyciela miasta, który dla Innsmouth stracił głowę.

## Mitologia Cthulhu

H.P. Lovecraft stworzył zarys całej pradawnej mitologii. Jednym z potężnych jej bogów jest Cthulhu, który ma głowę ośmiornicy, skrzydła nietoperza, ogromne szpony i ciała pokryte łuskami. Pozostaje on uśpiiony w zatopionym mieście cyklopów, jednak liczni wyznawcy plugawego kultu pragną jego powrotu. Objawem aktywności Cthulhu są koszmary nocne – dręczące one praktycznie wszystkich bohaterów tekstów Lovecrafta.

**O**powiadania Amerykanina Howarda Philipa Lovecrafta zachwycają, a jednocześnie przerażają swym niesamowitym nastrojem oraz złożonością wymyślonej przez pisarza mitologii Cthulhu. Studio Headfirst postanowiło odwzorować literacki świat na ekranach komputerów, a Dark Corners of the Earth jest jedną z dwóch produkcji opartych na jego twórczości (druga

to zapowiadana już przez nas Destiny's End – patrz Click 01/06). Kilka miesięcy temu gra pojawiła się na Xbokse – a jak prezentuje się jej wersja PCetowa?

Jest rok 1922. Wcielasz się w postać Jacka Waltersa, prywatnego detektywa z Bostonu, który po długim pobycie w szpitalu psychiatrycznym powraca do zawodu. Pewnego wieczora otrzymuje zlecenie wyjaśnienia zaginięcia przedstawiciela sieci handlowej, która założyła nowy sklep w portowym miasteczku Innsmouth w Massachusetts. Na miejscu wpłątujesz się w wydarzenia przerażające i niepojęte. Innsmouth od lat odcięte jest od świata zewnętrznego i dławione przez tajemniczą zarazę, a władzę w nim sprawuje sekta wyznawców starożytnych bogów z panteonu Cthulhu. Tyle wstępu – nie będę zdradzał szczegółów fabuły, ponieważ odkrywanie wszystkich zawiłości i tajemnic scenariusza sprawia niesamowitą frajdę i bardzo wciąga.

Wydarzenia na ekranie obserwujesz z perspektywy pierwszej osoby. Ciężko było mi zdecydować, do jakiego gatunku DCotE zaliczyć. W pierwszej chwili

li gra przypomina przygodówkę z dość dużą swobodą działania. Po dłuższym obcowaniu przekonałem się, że mam do czynienia z bardzo brutalnym horrorem, który łączy w sobie elementy klasycznej przygodówki oraz – momentami – niesamowicie dynamicznej gry akcji.

Śledztwo rozpocznesz od rozmów z mieszkańcami miasteczka, a właściwie, ponieważ są oni bardzo nieprzyjawnie nastawieni, od podsłuchiwania ich z ukrycia. W grze czeka cię sporo skradania: najpierw włamania i pośpieszne przeszukiwania miejsc zbrodni, potem cicha z nich ucieczka i przemykanie obok uzbrojonych przeciwników. Dopiero z czasem zdobędziesz broń – wcześniej jesteś zupełnie bezbronny. Walka jest jednak ostatecznością, bo chociaż dostajesz do dyspozycji pokaźny arsenał (m.in. tom, pistolet, strzelba, tommy gun), to zazwyczaj brakuje ci amunicji, a hałas ściąga kolejnych wrogów.

Podczas rozgrywki przemieszczasz się po zakamarkach Innsmouth, bierzesz



Mówiłem, zachowanie, żebyś nie kroila sama chlebka!



Pierwsza kandydatka na miasteczko Innsmouth.



Przez rybopodobną kandydatkę numer dwa.





udział w akcji agentów FBI, wyprawie morskiej, a także odwiedzasz nieznane naukowcom pozostałości po starożytnych cywilizacjach, wymarłych na długo przed pojawieniem się człowieka. Z ekranu usunięto wszelkiego rodzaju „ozdobniki” – pasek energii, wytrzymałości, amunicji oraz celownik – to zdecydowanie podwyższa realizm zabawy. Stan zdrowia możesz sprawdzać w ekwipunku, gdzie także, na animowanej postaci Jacka, widać wszystkie rany, siniaki, zdrapania czy złamania. Tu też obrażenia można leczyć. To o tyle ważne, że w wyniku urazów poruszasz się wolniej, pogarsza ci się wzrok, a jeśli na czas nie opatrzysz ran, możesz się po prostu wykrwawić.

**Niezwykle ważnym elementem gry jest stan twojego zdrowia psychicznego.** Jack bardzo realistycznie reaguje na traumatyczne wydarzenia, których doświadczasz. Z powodu nadmiaru stresu zaczynasz słyszeć bicie swego serca, a gdy zbyt długo przyglądasz się zmasakrowanym zwłokom, ekran zaczyna wariować i rozmywać się. Podobnie jest, gdy np. przechodzisz po deskach stropu pływającego budynku i nagle popatrzyś w dół. Nadmiar emocji powoduje także trwałe zmiany w psychice – słyszysz tajemnicze jęki i głosy oraz zaczynasz mieć przywidzenia, które potrafią być bardzo uciążliwe, gdy musisz szybko uciekać.

Znać o sobie daje także długotrwały pobyt w szpitalu psychiatrycznym. **Detektyw posiada zdolność obserwowania wydarzeń oczami innych** – objawia się to poprzez nagłe wizje. Pojawiają się one zawsze w tych samych miejscach, więc gdy jesteś zmuszony powtarzać cały etap od początku, stoją się trochę drażniące (niektóre trwają dość długo, a nie można ich pominąć).

Autorzy zastosowali ten zabieg, aby ułatwić zabawę, np. taka wizja budzi cię, gdy dwóch dryblasów zbliża się do two-

jego pokoju w hotelu. Jest to zresztą początek jednego z bardziej emocjonujących etapów gry: ucieczki przez hotelowe pomieszczenia. Barykadujesz się w kolejnych pokojach, mordercy rozbijają drzwi, są tuż za ścianą, czasem nawet metr od ciebie i wyciągają już broń. Ściągają cię także po dachach budynków i ciasnych uliczkach, gdzie okazuje się, że **całe Innsmouth pragnie twojej śmierci.**

Dodatkowym utrudnieniem w tej i podobnych sytuacjach jest brak możliwości zapisu w dowolnym momencie. **Save'a robisz tylko w miejscach, gdzie białą farbą namalowany został specjalny symbol – oko.** Jest ich dość dużo, jednak są poukrywane, dlatego musisz uważnie rozglądać się po lokacjach.

Gra nie ma sporych wymagań sprzętowych, jednak oferuje bardzo wysoką jakość obrazu, a w dodatku wiernie odtwarza świat znany z opowiadań Lovecrafta.

**Kontrast między przytłumionymi barwami lokacji a kolorem zaschniętej krwi na ścianach robi piorunujące wrażenie.**

Lokacje są mroczne i klaustrofobiczne, często zdewastowane, zrujnowane i spalone. Kontrast między przytłumionymi barwami lokacji a kolorem zaschniętej krwi na ścianach robi piorunujące wrażenie. Modele trupów są realistyczne: **po zgnitych, rozkładających się zwłokach biega robactwo, a powykrzywiane i nadgniłe twarze są naprawdę przerażające.** Po wyglądzie mieszkańców od razu widać postępujące objawy choroby trawiącej miasteczko – są przerosnięci, ich twarze zniekształcone, a oczy wyłupiaste. Gdy spotykasz nieznane zdrowe osoby, od razu wiesz, że możesz liczyć na choćby najdrobniejszą pomoc, wskazówkę. Na pochwałę zasługuje także animacja poruszania się postaci. Gra stanowi spójną całość dzięki bardzo dobrze zrealizowanym cut-scenkom generowanym na silniku gry. Na ekranie falują wtedy zakłócenia i rysy, dzięki cze-



mu przerywniki wyglądają, jakby były nakręcone na starej taśmie filmowej. Na dodatek wkomponowano je tak, aby nie przeszkadzały w zabawie doczytywaniem poziomu (zdarza się to zaledwie kilka razy).

Dźwięki w grze to istne mistrzostwo. Nieprzyjemne, skrzeczące głosy mieszkańców, przestraszone nieliczne sojuszników, trzaski, szumy, jęki oraz bicie serca sprawiają, że **podczas gry w ciemnym pokoju, nierzad podskoczysz przestraszony na krześle i rozejrzysz się, czy przypadkiem nie masz za plecami przerażającego wyznawcy Cthulhu, który pragnie zjeść twoją wątrobę na kolację.**

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth to niezwykle wciągający horror o niesamowitej fabule. Headfirst doskonale oddało nastrój opowiadań Lovecrafta i bez przesady mogę powiedzieć, że **to największa niespodzianka początku tego roku.** Czy znajdziesz w sobie siłę, by zmierzyć się z potęgą Cthulhu? **C**



Pierwszą grą inspirowaną opowiadaniem Lovecrafta było kultowe Alone in the Dark z 1992 roku. Przygodówka Call of Cthulhu: Shadow of the Comet z 1993 roku (na screenie) jest jednak pierwszą próbą dokładnego przeniesienia realiów świata Lovecrafta na ekrany komputerów. Niestety, Infogrames (obecnie Atari) nie potraktowało tematu w pełni poważnie i pozwoliło sobie na zbyt dużą swobodę, (np. miasteczko Innsmouth zastąpił podobnie brzmiącą nazwą Hismouth). Dużo bardziej wierny prozie Lovecrafta był kolejny tytuł spod znaku Call of Cthulhu – Prisoner of Ice z 1995 roku, a teraz Dark Corners of the Earth, mocno osadzony w mitologii mistrza grozy.

## Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Producenci: Headfirst  
Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.callofcthulhu.com/>

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

klimat opowiadań Lovecrafta • wciągająca fabuła • proste sterowanie • grafika i dźwięki

jeśli masz słabe nerwy, wystraszy cię on całego

Niesamowity horror akcji - przeznaczony dla dorosłych odbiorców. Potrafi nieźle przestraszyć!



Autor: martin



Snajper ma tak dobry wzrok, że widzi dobrze nawet z przysłoniętą lunetą.

# COMMANDOS STRIKE FORCE

Było ich trzech, w każdym z nich inna kreeew...

Eee, jestem już na papierze? A co mi tam:

...ale jeden przyświecał im cel!

Nie czterech ani nie dwóch, ale właśnie trzech: tylu bohaterów wystąpiło w najnowszej produkcji Pyro Studios, firmowanej ich najbardziej znaną marką. Choć w poprzednich grach z cyklu **Commandos** wcielić się mogliśmy w o wiele więcej postaci, teraz liczba została ograniczona. Co więcej, to już nie są ci sami twardziele co kiedyś. Dość powiedzieć, że z „twarzy komandosów”, zielonego bereta, zrobiono jakiegoś gogusia a la Ken (ten od lalki Barbie – to tak na wypadek, gdyby jakiś maczo nie wiedział). Skandal?

To jeszcze nic. Prawdziwe zmiany zaszyły w rozgrywkę, która w tym momencie już ze starymi **Commandos** nie ma praktycznie nic wspólnego. Przede wszystkim cykl z trudnej gry taktyczno-strategicznej ewoluował w FPS-a z elementami skradanki. Z jakim skutkiem? Cóż, zatwardziali fani serii na pewno uznają tę zmianę za zdradę i sprzeniewierzenie się ideałom. Cała reszta graczy za to powinna być raczej przyjemnie zaskoczona. Tym bardziej że po **Destination: Berlin** mało kto chyba miał nadzieję na to, że z tego cyklu uda się jeszcze coś wycisnąć.

Jak już wspomniałem, w **Commandos Strike Force** ostało się trzech bohaterów: snajper, zielony beret i szpieg. Strzelec wyborowy to najwięk-

szy luzak – samochwala, który po otrzymaniu broni z lunetą potrafi zdziałać prawdziwe cuda. Beret służy tu raczej za mięśniaka – wykańcza wrogów w walce bezpośredniej i nie bawi się w skradanie – potrafi za to nosić ze sobą cięższą broń. Co innego szpieg, którego głównym orężem jest przebranie, pistolet z tłumikiem i struna (używana jako garota).

Podczas części misji kierujesz dwoma komandosami i możesz się między nimi swobodnie przełączać. Problem polega na tym, że **gdy poruszasz się np. snajperem, zielony beret jest całkowicie bezbronny. Al się w niego nie wciela.** To samo rozwiązanie zostało zastosowane w starych komandosach, jed-

Niemcy momentami przypominają lemingi z tą ich chęcią do włożenia na linię ognia.

Zatwardziali fani serii na pewno uznają zmianę gry na FPS za zdradę. Za to cała reszta graczy powinna być przyjemnie zaskoczona.

nak tamte gry były taktycznymi strategiami, zaś **Strike Force** to, cokolwiek by o niej nie mówić, przede wszystkim radosna strzelanka. Na szczęście w większości przypadków możesz schować postać, którą nie kierujesz, w jakimś bezpiecznym miejscu. Niemniej kilka razy na pewno czekać cię będzie niemiła niespodzianka...

Dość ciekawie prezentują się też zadania stawiane przed szpiegiem. Są to etapy czysto skradankowe, w których musisz eliminować przeciwników jak najciszej albo... wcale. Po zabiciu wroga możesz wziąć jego ubranie, ale uwaga – nie daje ono pewności, że nikt ci nie będzie przeszkadzał. Następuje tu specyficzna gradacja: **jeśli przebierzesz się w mundur zwykłego żołnierza, będziesz wzbudzał podejrzenia wszystkich. Jeśli oficera – niżsi stopniem będą przechodzili obok ciebie obojętnie.** Nie ma to nic wspólnego z realizmem (ludzie raczej lepiej kojarzą swoich dowódców, których jest z reguły mniej), ale nie dało się tego uniknąć, nie chcąc czynić gry zbyt łatwą.

Szpieg nie jest w **Strike Force** jedynym specjalistą od cichego działania. Owszem, jest w tym niezły, ale snajper również sroce spod ogona nie wypadł. Bardzo zręcznie posługuje się on nożem – albo dźgając wroga na krótki dystans, albo w niego rzucając. W praktyce jednak okazuje się, że **w części misji nie ma możliwości ominąć wrogów bez wzbudzania alarmu, więc nie ma co się starać o ciche rozwiązania. Zamiast tego lepiej wziąć jakiś karabin i siać spustoszenie** – oczywiście o ile wrogów nie jest zbyt wielu. Ze zdolności snajpera warto też wymienić możliwość chwilowego wstrzymania oddechu. Pozwala ona zatrzymać kołysanie celownika, ale jednocześnie znacznie rozmazuje obraz, co nieco utrudnia celowanie – w trzecią rzęsę od prawej lewego oka wroga...

Seria **Commandos** nigdy nie słynęła z nadmiernego realizmu, ale **Strike Force** wzbija się momentami na wyżyny niekonsekwencji. **Najdziwniejsze jest tu to, że naziści są niemal głusi.**



Zaraz będę miał  
całkiem ładny  
mundur...

## Commandos: Behind Enemy Lines

Pierwsza gra hiszpańskiego Pyro Studios zmienia oblicze gier taktycznych na PC. Piękna dwuwymiarowa grafika (to woda!), połączenie czasu rzeczywistego z wymagającą dużo myślenia i kombinowania rozgrywką to była prawdziwa mieszanka wybuchowa. Kolejne części, już niestety nie były tak dobre – przegięto w nich z poziomem trudności, zaś seria ewoluowała w bardzo małym stopniu. Az do Strike Force

wany. Czasem zdarzają się zadania bardzo trudne, a czasem to nieomal przechadzka po parku. Inna rzecz, że **czuć tu w wielu miejscach ducha Commandos**. Choć kilka misji jest typowo zręcznościowych, w większości przypadków myślenia jest tu całkiem sporo. Bardzo się chwali również to, że niektóre zadania mogą zostać wykonane na więcej niż jeden sposób, co akurat w przypadku tego cyklu było

dotychczas rzadko spotykane.

Słyszysz praktycznie tylko strzały z nietłumionej broni – kroki czy upadający obok kompan nie wzbudzają w nich żadnych podejrzeń. Oczywiście z punktu widzenia grywalności na dłuższą metę to dobrze, bo inaczej byłoby tu po prostu za trudno. Kolejną mało przyjemną właściwością gry jest to, że **wszystko tu bazuje na skryptach, niestety momentami bardzo upierdliwych**. Zachowanie Niemców jest przewidywalne do obrzydliwości, ale akurat ze względu na aspekt taktyczny nie jest to jakaś wielka wada. Dużo gorzej, że dwukrotnie podczas gry zdarzyło mi się, że coś „nie zaskoczyło” i grą w nieskończoność (czyli około dwóch godzin) w jedną misję. Wrogowie pojawiali się bez ustanku, ja ich zabijałem, oni się pojawiali... W końcu mi się znudziło i postanowiłem zacząć misję od początku. Oczywiście okazało się, że dało się ją ukończyć w ciągu kilku minut.

Poziom trudności misji jest bardzo zróżnicowana.

Działanie tyleż  
odważne, co głupie.  
Nie próbuj tego  
na poligonie!

Mapa szczegółowa  
nie zachwyca, ale swój cel spełnia.

- ★ CEL GŁÓWNY
- ★ CEL POBOCZNY
- ✚ APTECZKA
- ▲ KOMANDOS
- AMUNICJA

Użyj klawiszy LEWO I PRAWO, by zmieniać kierunek

Mimo że gra wyszła równocześnie na PC i na konsolę, nie zabrakło w niej możliwości szybkiego zapisu, dzięki której Strike Force znacznie zyskuje. Należy jednak uważać z tą opcją, gdyż przeznaczono na nią tylko jeden slot, więc może się zdarzyć, że zachowasz grę w miejscu, z którego nie ma wyjścia. Jednak reszta elementów zdaje się już mniej dopracowana. **Pomimo dość długiego czasu na szlifowanie gry (była już praktycznie gotowa w wakacje 2005), wciąż pojawiają się drobne błędy i nielogiczności, które jednak rzutują na całokształt.**

To, czego mi w Commandos Strike Force brakuje, to uczucie, które towarzyszyło mi cały czas podczas gry w Call of Duty 2: że jestem prawdziwym żołnierzem na froncie. Owszem – **CSF oferuje możliwość wcielenia się w elity elit wśród żołnierzy, nie w jakiegoś byle łachmytę, który dopiero co dostał karabin**. Niemniej brakuje tu rozmachu, akcje sprawiają wrażenie sztucznych, nie ma tu atmosfery totalnej wojny, w której giną tysiące ludzi. Jeszcze kilka miesięcy temu nie zwróciłbym na to uwagi, ale cóż – CoD2 pokazał,

jak powinna wyglądać gra o drugiej wojnie światowej.

Mimo wszystkich moich narzekani, **w CSF-a można pograć przez kilka godzin bez nadmiernego krzywienia się. Ba, nawet nieźle się przy tym bawiąc!** Co by nie mówić, takiej gry jeszcze nie było. Połączenie FPS-a ze skradanką i grą taktyczną w realiach drugiej wojny światowej to dobry pomysł. Niektóre misje są naprawdę niebanalne, a możliwości komandosów wykraczają poza standard. Kolejna część cyklu powinna być jeszcze lepsza.

## Commandos Strike Force

Producent:  
Pyro Studios

Dystrybutor PL:  
Cenega

<http://csf.pyrostudios.com>

Cena  
99,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM  
grafika 64 MB, Windows 2000, XP, DVD

ciekawo odmiennie po drugą wojnę światową  
• niektóre misje są pomysłowe • wysoka  
misylnia

tylko trzech komandosów • szereg niedoróbek  
• taka sobie fabuła • klimat nie uwyśniewa się do  
np. Call of Duty 2

Rewolucja w serii. Choć  
ma tysiąc niedoróbek,  
wydaje się, że to krok  
w dobrym kierunku.  
Warto pograć.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4

Autorki: Teutates



Nicka Kanga zastąpił Marcus Reed, a całkiem niezłą zabawę – toporna i słabo skonwertowana gra.



# TRUE CRIME NEW YORK CITY

**T** rue Crime: NYC zaczyna się w momencie, gdy Marcus wraz z ojcem noszą się z zamiarem zemsty na gangsterze, który próbował ich zabić. Bohater przybywa do mieszkania niegodziwca i wyprawia go – oraz kilkunastu innych oprychów – na tamten świat. Ojciec Marcusa trafia do więzienia, a chłopak zostaje... gliniarzem. Do jego przemiany przyczynia się pewien detektyw, który niedługo później ginie w trakcie akcji. Kto stoi za tym incydentem?

Scenariusz True Crime: New York City jest w gruncie rzeczy liniowy. O ile w jedynce miałeś pewien wpływ na rozwój wydarzeń, to tutaj brniesz

po ściśle wyznaczonym torze. Nie zniknęły na szczęście zadania poboczne i uliczne przestępstwa, którymi zajmujesz się pomiędzy kolejnymi misjami wątku fabularnego. Pojawiają się one często i są zróżnicowane – to ktoś ukradnie radiowóz, to użyje broni bez zezwolenia, to zostanie nakryty z narkotykami...

Zadania z wątku głównego zaprojektowano całkiem niezle – tworzą one spójną całość, a kolejne wydarzenia zostały przedstawione za pomocą efektownych filmików. Niestety autorom przytrafiły się wpadki, które skutecznie utrudniają zabawę. Jedno z zadań polega na złapaniu uciekającego na motocyklu wysłannika mafii narkotykowej.

Co w tym trudnego? Otóż gość nie umie jeździć i za każdym razem wpada pod samochód. I ginie. Nic, tylko wstać i podeptać płytki z grą.

Rozgrywka składa się z trzech elementów: strzelanin, bijatyk i misji samochodowych.

Rozgrywka w True Crime: New York City składa się zasadniczo z trzech elementów: strzelanin, bijatyk i misji samochodowych. Automatyczne celowanie czyni strzelaniny banalnymi – wystarczy przycisnąć lewy [Shift], aby celownik sam obrał cel. Bijatki są proste jak klasówki w podstawówce – trzymasz lewy [Shift] i uderzasz delikwenta lewym albo prawym sierpowym, ewentualnie zadajesz silniejszy cios czy blokujesz jego uderzenia. Z kolei jazda samochodem jest toporna, a to głównie dlatego, że wóz reaguje na twoje polecenia z opóźnieniem.

Sterowanie to kolejna bolączka True Crime: New York City. Aby mieć pełną kontrolę nad rozgrywką, należy korzystać z podstawowych klawiszy, klawiatury numerycznej i myszki. Cóż, przydałaby się trzecia ręka. Autorzy umożliwili na szczęście zmianę ustawień klawiszy, co sytuację poniekąd ratuje.

Jak sama nazwa wskazuje, akcja gry toczy się w Nowym Jorku. Panom z Luxoflux należą się solidne pochwały za odwzorowanie tego ogrom-

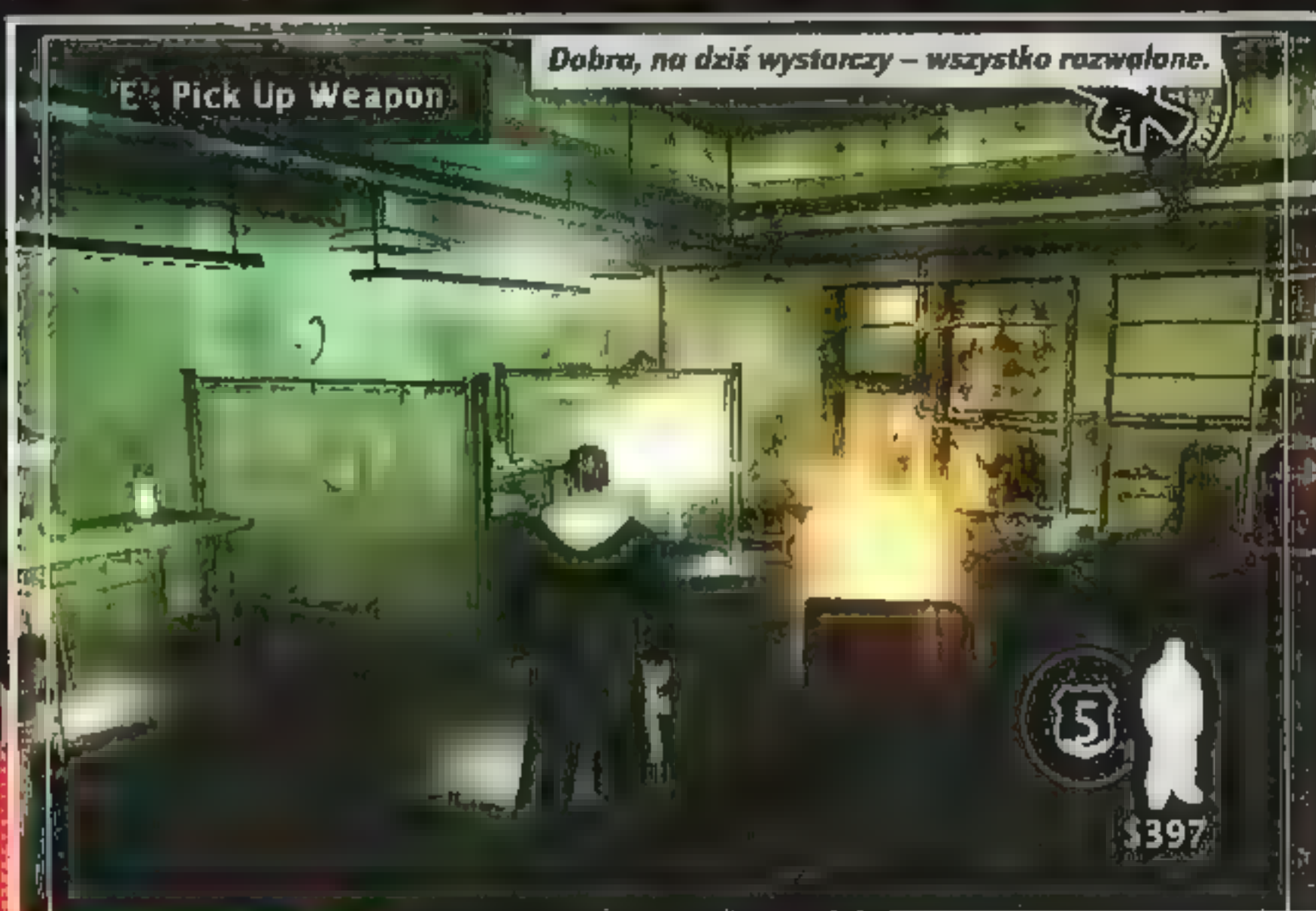
nego miasta. Przejechanie go z północy na południe zajmuje kilka minut. Ale jeśli nie chce ci się pokonywać tak dużych odległości samochodem, możesz skorzystać z rozbudowanej linii metra. Przystanki rozmieszczono co kilkaset metrów, a podziemne podróże odbywają się błyskawicznie.

Graficznie True Crime: New York City prezentuje się nieco lepiej od poprzednika, ale wraz z poprawą wyglądu przyszyły znacznie wyższe wymagania sprzętowe. Fatalnie, że ustawień graficznych nie da się zmienić. Ponadto bezнадźwięcznie spłusuje się fizyka – gra wykrywa zderzenie samochodów, choć widać, że nie doszło między nimi do kontaktu, a po niektórych kolizjach potrafią się zabawnie zakreślić czy pofrunąć na kilka metrów w górę.

O wiele, wiele lepszy jest dźwięk. Twoim poczynaniom towarzyszą utwory

znanych wykonawców (takich jak Iggy Pop czy duet Eric & Rakim), a głosy bohaterom podłożyły takie gwiazdy jak Christopher Walken, Laurence Fishburne czy Mickey Rourke!

True Crime: New York City wygląda na przeciętną próbę wyciągnięcia kasy od graczy. W pracach nad grą uczestniczyły gwiazdy muzyki i filmu, ale co z tego, skoro nie popisali się programiści?



**True Crime: New York City**

Producent: Luxoflux      Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.truecrime2005.com>

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

niezły scenariusz i przerywniki filmowe + udźwiękowienie!

bugi, bugi, bugi + wymagania sprzętowe + toporne sterowanie + słaba fizyka

Wtórna i źle skonwertowana zręcznościówka. Szkoda gwiazd, które użyły głosów bohaterom tak przebiegłym.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

3+





# DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

## STORMREACH

**Ekipa Turbine Entertainment dała się poznać dzięki Asheron's Call, interesującym MMORPG-u, który niestety zakończył oficjalne życie pod koniec 2005 roku, m.in. z powodu totalnej dominacji WoW-a.**

**T**urbina jednak nie przestała się kręcić, a jedynie zmieniła kierunek obrotów. Studio z Bostonu jest w posiadaniu dwóch licencji, z którymi rzesze graczy wiąże wielkie nadzieje. Pierwsza to pozwolenie na wyprodukowanie gry Middle-earth Online, opartej na Tolkienowskiej trylogii „Władca Pierścieni”. Chyba każdy zdaje sobie sprawę, że to wręcz wymarzony obszar dla porządnego MMORPG-a. Drugą licencję wykorzystuje zaś gra recenzowana dzisiaj, a dotyczy ona prekursora i najbardziej chyba znanego systemu papierowych RPG-ów, Dungeons & Dragons. D&D to oczywiście również świetne i utytułowane produkcje na PC, choćby ostatnia gra z rodziny, wydana w Polsce nakładem CD Projekt – Świątynia Pierwotnego Zła.

**Dungeons & Dragons Online: Stormreach** rzuca nas w świat Lochów & Smaków, ale nie jest to, jak można by się spodziewać, Forgotten Realms czy Dragonlance, lecz stosunkowo młody, znacznie bardziej mroczny, porośnięty dżunglą Eberron. Jest on mocno promowany przez twórców tego systemu RPG. Jako MMO ma podobno większą elastyczność i umożliwia pełniejszy rozwój. Zasady obowiązujące w Stormreach oparto na systemie 3.5 D&D, oczywiście odpowiednio zmodyfikowanym, aby przystawał do reguł rzeczywistości komputerowej.

W świecie Eberron żyje pięć ras, możesz więc wybrać, czy chcesz być

elfem, człowiekiem, niziołkiem, krasnoludem, czy golemem – warforgem. Gracz oprócz wyboru płci może dokonać dziesiątek modyfikacji wyglądu postaci: od kształtu ust i brwi, poprzez rodzaj i kolor fryzury, aż po wielkość sylwetki. Nie można zmienić tylko jego tuszy. Wybór klasy obejmuje maga, czarnoksiężnika, barda, kapłana, łotrzyka, barbarzyńcę, wojownika i palladyna. Ciekawym pomysłem jest krótki filmik dla każdej z klas, który ukazuje jej moce i możliwości. Podobne intuicyjne rozwiązania zastosowano w całej grze (np. wyskakujące na ekranie podpowiedzi), dlatego mimo skomplikowania systemu opanowanie zasad nie zajmie nikomu wiele czasu.

Spędziłem w Stormreach kilka dni i muszę przyznać, że nadal mi mało. Nowa gra z serii D&D oferuje o wiele więcej, niż się spodziewałem, jednocześnie nie jest to kolejny na siłę wycisnany tytuł, który ma uszczknąć kawałek wielkiego tortu, jaki dostał się twórcom WoW-a. Co mnie najbardziej zaskoczyło, to walka w czasie rzeczywistym, która nie jest nagradzana punktami doświadczenia. Możesz zabić i stać patworów z kolei, a guzik będzie z tego miał. Co najwyżej parę drobniaków, które wypadną z kieszeni denatów. Punkty przyznawane są tylko i wyłącznie



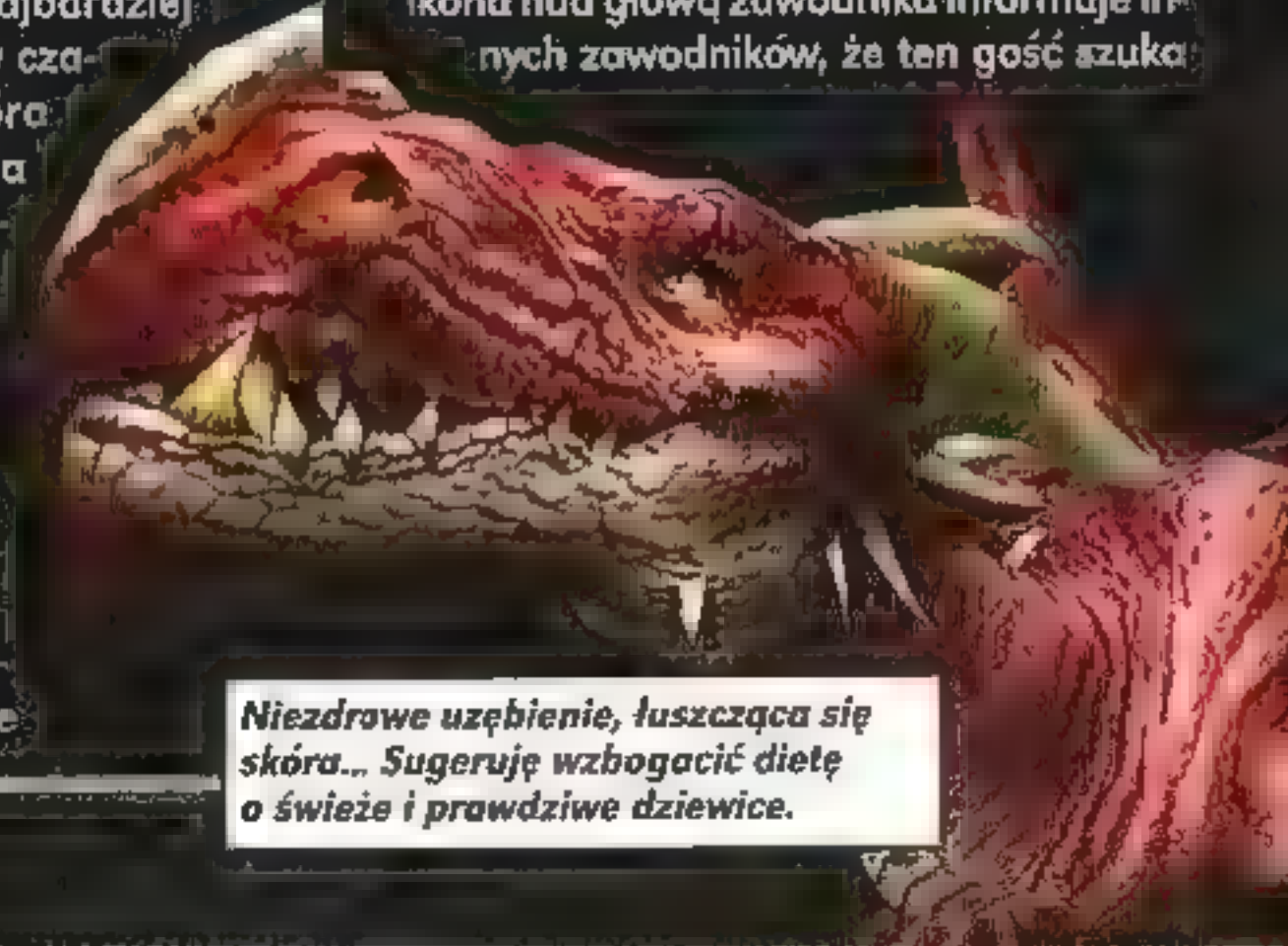
Chyba będzie padać.



Spokojnie, mam chlebek dla wszystkich!

za wykonane questy. Czy takie rozwiązanie się sprawdza? Po doświadczeniach z WoW-em i Guild Wars ciężko było się przestawić, ale ostatecznie ten system ma też swoje zalety. Przede wszystkim punktuje klasy, które nie grzeszą tężyzną fizyczną (jak łotrzyk czy bard), poza tym ukierunkowuje grę na zadania i misje. Oznacza to większy nacisk na fabularną stronę gry i zmusza również do ścisłej współpracy z innymi graczami. W pojedynkę niewiele się zdziała.

Jest to druga interesująca cecha Stormreach: konieczność pracy zespołowej i takie skonstruowanie gry, żebyś czuł się jak członek wielkiej rodziny. Na serwerze jest zwykle tylko 300-400 osób, do tego w świecie Eberron jest tylko jedno miasto (Stormreach na kontynencie Xen'drik). Gracze spotykają się w tawernach i na ulicach, większość z nich zna się, choćby z widzenia. Ołtarzemia liczba questów oznacza konieczność penetrowania głębokich kazałatów i podziemi wprost z ulicy – wystarczy podejść do dowolnych drzwi. Gracze samorzutnie zbierają się pod takimi wrotami, a specjalna ikona nad głową zawodnika informuje innych zawodników, że ten gość szuka



Niezdrowe uzębienie, łuszcząca się skóra... Sugeruję wzbogacić dietę o świeże i prawdziwe dziewczęce.



Miasto wygląda naprawdę okazale.

Tawerna. Można się napić, wrzucić coś na ruszt, pogadać, a przede wszystkim odnowić punkty życia.

zabiegają bohatera z boku lub z tyłu, a łucznicy często wyciągają się na bezpieczniejsze pozycje, by stamtąd prowadzić ostrzał. Inteligencja wrogów generalnie stoi na wysokim poziomie.

Środowisko, modele postaci i fizyka stoją w Stormreach na najwyższym poziomie. Grę obsługuje engine będący rozwinięciem napędu wykorzystanego w Asheron's Call II, jest on więc sprawdzony i pozbawiony większych niedociągnień. D&DO jest znacznie

mroczniejsze niż np. WoW, nie ma tu intensywnych kolorów i potworów, które wyglądają jak

zabawki dla dzieci do lat trzech. Widać jest olbrzymia dbałość o szczegóły, zarówno jeśli chodzi o modele postaci czy ekwipunek, jak również wyposażenie pomieszczeń, wygląd miasta itp.

Zaimplementowana większość widowiskowych efektów graficznych. Właściwie to mój sprzęt (proc 2,8 GHz, 512 ramek) nie umożliwiał „założenia” wszystkich, bowiem wówczas miałem efekt klasycznego slide show. Mimo to szczerę ciągnąłem po podłogę i nadal

przewracają mi się oczy. Po prostu – jest na co popatrzeć.

**Dungeons & Dragons Online: Stormreach, podobnie jak WoW, wymaga comiesięcznej opłaty abonamentowej.**

Gdyby gra była za darmo, jak np. Guild Wars (czytaj: tylko jednorazowa opłata przy zakupie), mógłbym założyć się, że odnieś spory sukces. W obecnej sytuacji na dwoje babka wróżyła. Na pewno wielu zwolenników gier fabularnych, przede wszystkim systemu D&D, potraktuje Stormreach jako pozycję obowiązkową. Co do pozostałych można tylko spekulować. Duża niewiadoma to także sposób dystrybucji gry – rodzima filia Atari nie określiła jeszcze ceny i sposobu sprzedaży gry w naszym kraju.

Jedno jest pewne. Goście z Bostonu odwalili kawał dobrej roboty i jeśli tylko zasiądziesz do Stormreach, twoje życie towarzyskie legnie w gruzach na długie tygodnie. No, chyba że mówimy o towarzyszach broni z D&DO.

drużyny. Oczywiście można się też rozzerzeć za towarzystwem poprzez bardzo rozbudowany komunikator. W specjalnym oknie obejrzyj listę aktywnych graczy z informacjami odnośnie ich profesji, levelu itd. Jest też miejsce na krótki opis, podobny do tego np. z Gadu-Gadu.

**Samodzielne rajdy właściwie się tu nie opłacają.** Po wyborze questu pojawia się informacja, że dane zadanie jest dla postaci np. drugopoziomowych. Zazwyczaj jednak rozegranie misji w pojedynkę jest bardzo trudne

**Twoje życie towarzyskie legnie w gruzach na długie tygodnie. No, chyba że mówimy o towarzyszach broni z D&DO.**

niemal na pewno zakończy się śmiercią. W takim wypadku masz pięć minut na powrót do instantu z miejsca, w którym się odrodzisz (zazwyczaj to tawerna) – i jeśli uda ci się zmieścić w tym czasie, to nie stracisz stanu gry, ale co z tego, skoro po chwili twój hero znowu może zostać zasieczony przez jakiegoś potwora lub stracić życie w wymyślnej pułapce. Gra zespołowa staje się więc koniecznością, o innych graczach się kocho, bo opcji PvP po prostu nie ma.

Sposób rozgrywania questów przypomina system znany z Guild Wars. Dla drużyny (lub pojedynczego gracza) generowana jest własna wersja świata wraz z potworami, skarbami i NPC-ami. Ciekawe, że główna nagroda w postaci skarbu lub cennego artefaktu czeka dopiero po zakończeniu zadania (np. w jakiejś skrzyni). Podczas misji możesz zdobyć tylko niewielkie sumy i drobne przedmioty.

**System walki został tak opracowany, aby zmusić graczy do ekwipuności.** Nie do się po prostu zaznaczyć przeciwnika i czekać, aż hero go ukatrupi. Konieczne jest stosowanie zasłon magicznych lub tarczy (jeśli bohater posiada takie możliwości). Blokiowanie atak we właściwym momencie mogą zdecydować o zwycięstwie. Piechurzy

I po zabawie. Fireball usmażył bohatera.

Z ostatniej chwili!!!

Zapowiedziany został pierwszy darmowy moduł do gry, będzie się ścierał z siecią na zasadzie patcha. Dragon Vault (Smoczy Skarbiec) to 15 dużych questów oraz rajd na tytułowego Czerwonego Smaka. Gdy przeczytasz te słowa, dodatek powinien być już dostępny – ma pojawić się w połowie kwietnia.

**Dungeons & Dragons Online: Stormreach**

Producent: Turbine Entertainment  
Dystrybutor PL: Atari

<http://www.ddo.com>

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 RAM

universum Dungeons & Dragons (wersja 3.5)  
• rozbudowany, mroczny, fascynujący świat Eberron  
• świetna opcja pomocy początkującym  
• konieczność comiesięcznej opłaty • brak automatycznego widoku opisu parametrów uzbrojenia, ponury sld (trzeba otworzyć alenka)  
• brak możliwości zmiany typu sylwetki bohatera

Potężna gra, która wprowadza inny charakter zabawy niż utytułowany WoW. Czy po włączeniu automatu Guild Wars to się przynajmniej?

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

5+

Autor: Herr Odyn



Jeśli lubisz gry wojenne i mówisz po niemiecku, to nie pol. Reichstagu, nie zakłócaj parli ani nie żądaj od Polski ziem za chadnień. Zamiast tego wejdź na stronę [www.myexp.de/](http://www.myexp.de/), gdzie znajdziesz mnóstwo ciekawych dodatków do Act of War.

3,2,1  
odpalamy!

Naprzód!  
Na Bagdad!

W tych niebieskich  
siloach Ruscy  
mrozą wodkę.

# ACT of WAR

## HIGH TREASON

Chcesz się dowiedzieć, co robi mina przeciwczołgowa w garażu Białego Domu i dlaczego Ameryka jest znów o włos od zagłady?

**P**ewnie nie, ale co tam... Niech znów zagrzmia działa, niechaj zdrajcy i terroryści konają przeszywani strugami ołowiu, niechaj karta graficzna grzeje się na całego, generując na ekranie girlandy eksplozji. Takie właśnie podejście prezentowali ludzie z Eugen Systems, kiedy tworzyli RTS-a Act of War: Direct Action. Jak sobie zamierzali, tak uczynili, a teraz wydali jeszcze dodatek z misjami zatytułowany High Treason, który jest skórka zdarta żywcem z pierwowzoru.

Otoczka fabularna jest odrobinę mniej nadęta niż w oryginale (co tylko dowodzi, że bardziej kiczowatej zrobić się już nie dało), poprawiono nieco grafikę i AI, dodano garść nowych jednostek. Składająca się z około trzydziestu epizodów kampania jest dość trudna, toteż nie ukończysz jej w dwa dni, jak to zwykle bywa z produkowanymi ostatnio grami. Sęk w tym, że zmagania są beznadziej-

### Gra w statki

Jedną z atrakcji dodatku jest okręt desantowy (pływający dok) USS Tarnawa, lotniskowiec i pływająca baza wojsk lądowych w jednym. **Nareszcie ktoś zadbał o odpowiednią skalę jednostek w RTS-ie** – koniec z okrętami tracącymi tylko większymi od łazików i śmigłowców!

nie liniowe i pozostawiają małe pole manewru. Czasem gdy zrobisz coś nie po myśli autorów, pozbawiasz się wręcz możliwości ukończenia misji. Ponadto kampanię dla pojedynczego gracza nadal możesz rozgrywać wyłącznie po jedyniej słusznej stronie konfliktu. O ile w podstawowej wersji było to jeszcze do przelknięcia, o tyle od dodatku oczekuje się więcej.

Tak więc ponownie **naprzykrzasz się przeciwnikowi sprzętem made in USA, w czym pomaga ci dwójka bohaterów – komandos Jefferson**

**Kampania jest dość trudna, ale jej misje są liniowe i pozostawiają małe pole manewru.**

i **snajper Oz**. Wspomniani dżentelmeni zmagają się z przeważającymi siłami wroga w misjach przywodzących na myśl serię Commandos. Po godzinach podchodów, omijania patroli i unikania wszczynania alarmu udaje ci się wreszcie przeprowadzić dywersantów za linie przeciwnika. Wtedy dowiadujesz się, że i tak trzeba wszystko zrównać z ziemią, a dowództwo przysyła drogą powietrzną ciężki sprzęt do rozbudowy bazy. Żeby jednak nie było zbyt różowo, na początek

przyznawane są niezmiernie skąpe środki budżetowe.

Wtedy rozpoczyna się powszednia każdemu fanowi RTS-ów orka na ugorze. Zgodnie z zapowiedziami **urozmaicą ją nieobecna w Direct Action wojna morska – nie nastawiaj się jednak na starcia potężnych armad okrętów**. Zamiast na ilość – twórcy poszli na jakość. Statków jest niewiele, ale wykonano je co najmniej godziwie i wystarczą już dwa niszczyciele, by naprawdę rządzić na polu walki. Okręty posiadają lądowiska, z których startują helikoptery zwalczające łodzie podwodne. Ponadto osobno potraktowano pokładową artylerię i działa przeciwlotnicze, a także wyrzutnie rakiet zdolnych razić cele morskie i lądowe.

Kolejnym po okrętach istotnym novum są **najemnicy – jednostki wielce interesujące, choć w praktyce nieprzydatne**. Dzieje się tak, bo choć potrafią nieźle przyłożyć i dysponują specjalnie ulepszonym sprzętem (czołgi, lotnictwo), to **cena za korzystanie z oferowanych przez nich usług jest zaporowa**. Nie dość, że należy wyłożyć pokaźną sumkę na dzień dobry, to potem musisz jeszcze opłacać

regularnie żołd. W przeciwnym wypadku zaciężni wojacy bez sentymentów zostawią cię na pastwę losu.

Kosmetyczne, ale w praktyce dość użyteczne udoskonalenia wprowadzono w trybie multiplayer. Możesz wyłączyć możliwość korzystania z broni masowego rażenia, brania jeńców, sprecyzować szybkość pozyskiwania gotówki oraz skuteczność uzbrojenia. Wszystko to razem wpływa na tempo i dynamikę rozgrywki.

Poważnym argumentem przemawiającym na korzyść Act of War pozostaje grafika, która nadal potrafi zaskoczyć miłym akcentem. Amatorzy zwiedzania ciepłych krajów z pewnością rozsmakują się w karaibskich krajobrazach utrzymanych w klimacie Far Cry i drinków z parasolką. Biorąc pod uwagę koszmarnie długą zimę, choćby z tego powodu warto w High Treason zainwestować – oczywiście przede wszystkim wtedy, kiedy spodobała ci się podstawka.

### Act of War: High Treason

Producenci: Atari/Eugen Systems  
Dystrybutor PL: Atari

<http://www.atari.com/octofwar>

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

okrety! – dużo misji, starcza na długo – ciągle jeszcze jedna grafika

wysoki poziom trudności – liniowa kampania, na dodatek rozgrywana po jednej stronie

Dużo nowych misji do Act of War. Fani podstawki powitają je z otwartymi ramionami: gra się przyjemnie, ale wcale nie łatwo.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DŹWIĘK

4

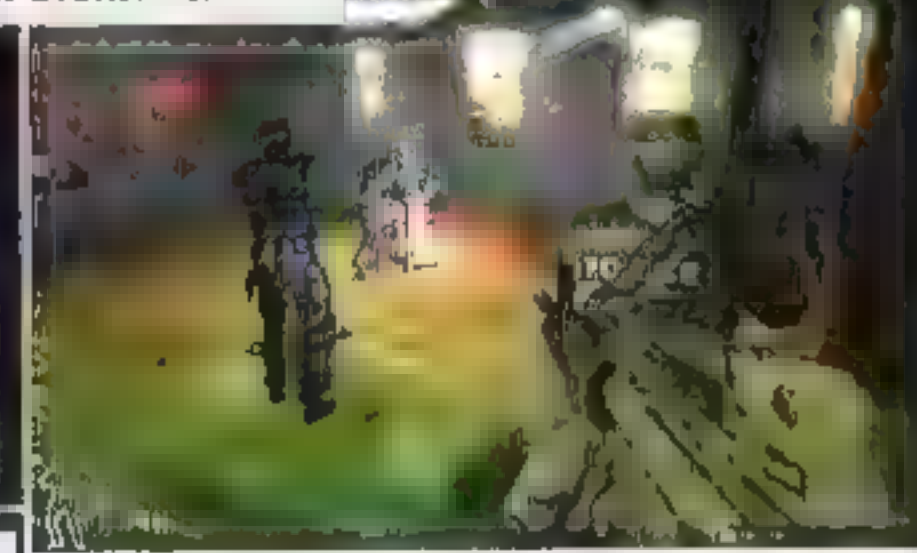


# SWAT 4

## SYNDYKAT

Na miejscu handlarzy  
bronią pakowałbym już  
manatki i kupował bilet  
do Meksyku. Jednostka  
specjalna SWAT znów  
wchodzi do akcji...

Co się wydarzyło  
w Brokeback Mountain...



**C**hoć gra, na którą bardzo stawiali wszyscy fani taktycznych shooterów – Rainbow Six: Lockdown – zawiodła oczekiwania, miłośnicy gatunku nie mają powodów do narzekań. Dopiero co mogli zagrać w zaskakująco dobry The Regiment, teraz zaś dostają bardzo porządną dodatek do SWAT 4. Syndikat wzbogaca oryginalną grę o kilka ciekawych elementów, przede wszystkim zaś o siedem niezłych, intensywnych misji.

Trzeba jednak ponarzekać – nowych misji jest TYLKO siedem. **Jeśli nie grasz w multiplayerze, starczy ci tej za-**

**Czuć w Syndykacie, że to zabawa w policjantów i złodziei na wyższym, bardziej skomplikowanym poziomie.**

bawy na ledwie kilka godzin. Akcje składające się na walkę z tytułowym Syn-

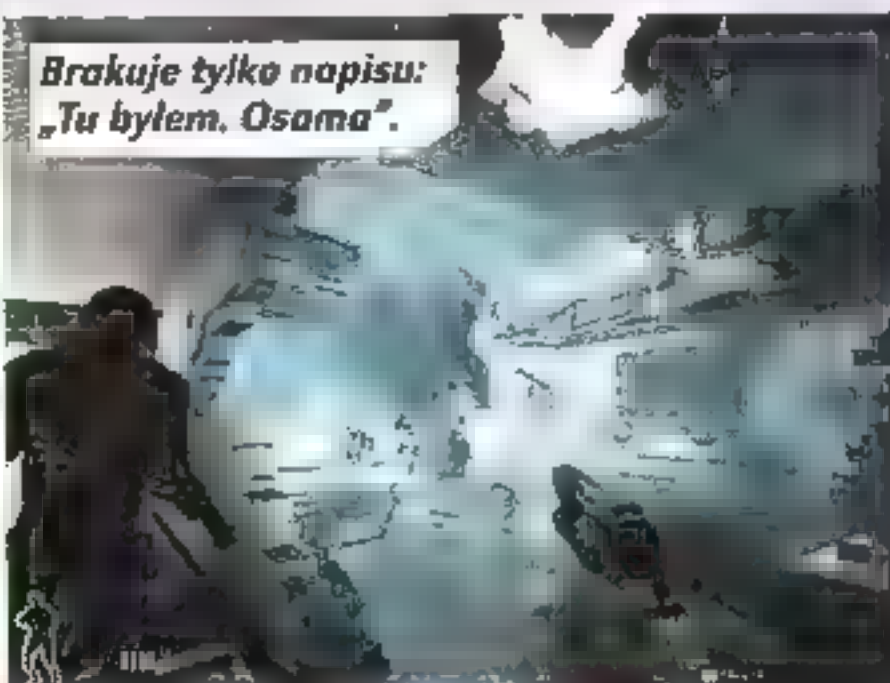
dykatem, rosyjską grupą przestępczą handlującą bronią, trzymają w napięciu, ale nie są to poziomy jakoś wyjątkowo udane. Nie będzie się o nich pamiętać jak np. o słynnym etapie z TGV ze Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

**Nowinki? Przede wszystkim możliwość wydania podwładnym rozkazów wykonywanych przez nich z opóźnieniem, dopiero na znak.** Ten prosty zabieg znacznie rozbudowuje opcje taktyczne, tym bardziej że kolejne z nowych rozwiązań pozwala na rozdzielanie oddziału na grupy. A że przeciwnicy stali się bardziej agresywni, mniej chętni do złożenia broni, tylko dzięki przebiegłej taktyce można ich pokonać. Czuć w Syndykacie, że to zabawa w policjantów i złodziei na wyższym, bardziej skomplikowanym poziomie – fanom się spodoba.

Co jeszcze przynosi ten add-on? Multiplayer wzbogacił się o nowy tryb (bardzo grywalny, o nazwie... Walizka), zwiększono do 10 liczbę graczy w co-opie, dodano obsługę VoIP. Poprawiono też grafikę, kilka bugów. **Dodatki do hitowych gier powinny być właśnie takie!**



Nie patrz tak na mnie z tyłu, co?



Brakuje tylko napisu: „Tu byłem. Osama”.

Absolut? Nie!

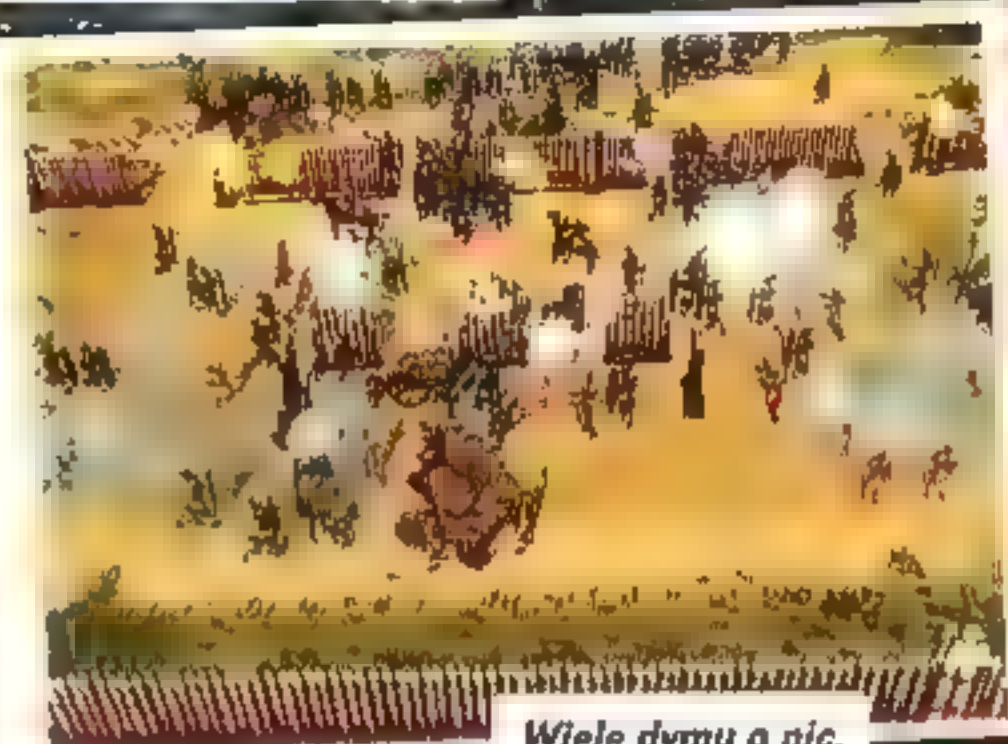
# EMPIRE EARTH

## WŁADZA ABSOLUTNA

**Absolutnie nieobowiązkowy dodatek do Empire Earth II – świetna gra doczekała się średniego rozszerzenia.**



Towarzysze, jesteśmy w d... odatku!

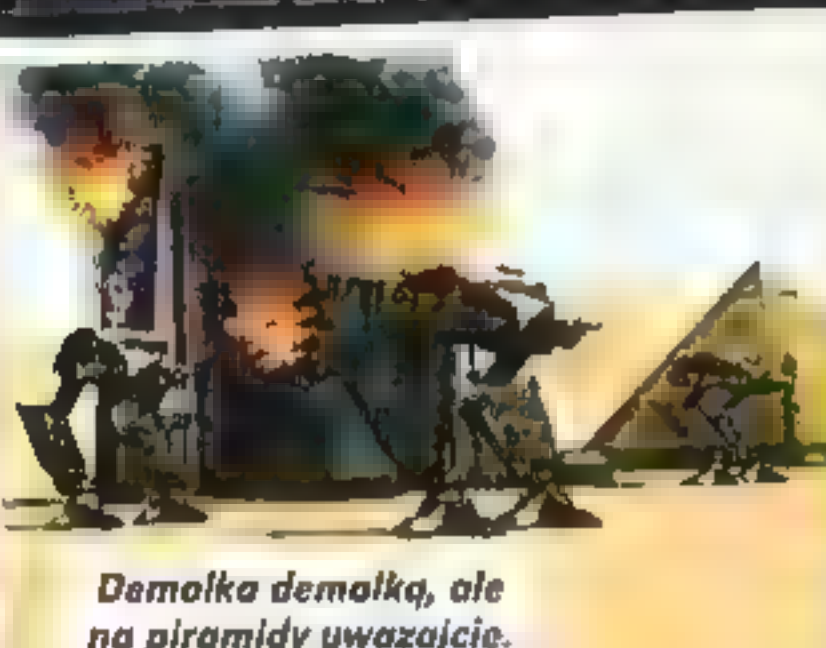


Wiele dymu o nic.

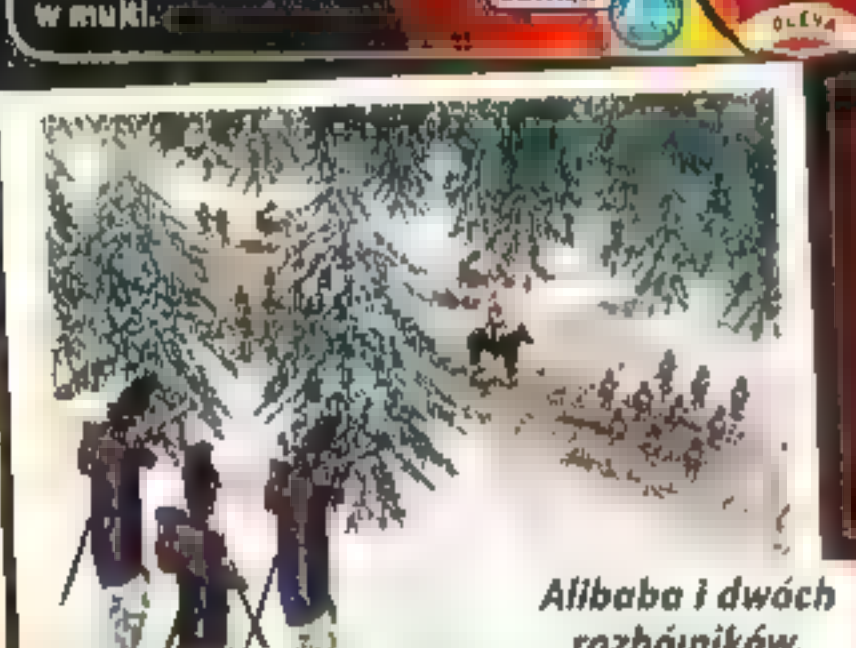
**E**mpire Earth II to gra strategiczna, która okazała się chyba zbyt rozbudowana. Miała wiele nowatorskich pomysłów, dobrze zrównoważono w niej jednostki, multiplayer zapowiadał się bardzo ciekawie,

a jednak mimo wysokich ocen w prasie i serwisach branżowych nie zdobyła takiej popularności jak choćby Age of Empires III. Dodatek tego stanu rzeczy raczej nie zmienia, tym bardziej że wiele naprawdę trafionych pomysłów równoważy nowinkami całkiem chybionymi.

Władza absolutna przynosi cztery nowe nacje (Rosjan, Francuzów, Masajów i Zulusów) oraz trzy kampanie. Z na-



Demolka demolką, ale na piramidy uważajcie.



Alibaba i dwóch rozbójników.

cji najciekawsze są te afrykańskie, szczególnie Masajowie, którzy są też bohaterami świetnej kampanii. Ich rozgrywane w 2037 roku baże z międzynarodową korporacją to dowód na to, że ekipę ze studia Mad Doc Software stać na ciekawe pomysły. Z drugiej strony stać ich też na rozwiązania banalne – Rosjanie i Francuzi to narody standardowe w tego typu grach i to wstyd, że nie było ich już w podstawowej wersji.

**Ocena jak dodatek – z jednej strony wysoka, z drugiej niska, ostatecznie po prostu przeciętna.**

Empire Earth II. Ich kampania zresztą też jest sztampowa i nudna.

**Podobnie jest w multiplayerze – jest tu jeden tryb bardzo ciekawy (Zacieklony bój, gdzie walka toczy się na trzech, pięciu, siedmiu lub dziewięciu połączonych mapach) oraz jeden nie-**

**udany (Terytoria kluczowe, który prawie niczym nie różni się od znanych z oryginału Pozycje kluczowych).**

Ocena pierwszego dodatku do Empire Earth II musi być dokładnie taka, jaka jest on sam. Z jednej strony wysoka, z drugiej strony niska, ostatecznie zaś po prostu przeciętna.

# EMPIRE EARTH II

## Władza absolutna

Producent: Mad Doc Software  
Dystrybutor PL: CO Projekt

<http://www.empireearth2.com/>

cena 49,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

• ciekawe nacje afrykańskie i ich kampanie  
• świetny tryb multiplayer – Zacieklony bój,  
• niska cena

• każdy dobry pomysł zrównoważony jednym słabszym  
• Rosjanie i Francuzi pojawiają się w historycznym RTS-ie dopiero w dodatku!

**Przeciętny dodatek do bardzo dobrej gry strategicznej. Tylko dla największych fanów podstawki – a i to niekoniecznie.**

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

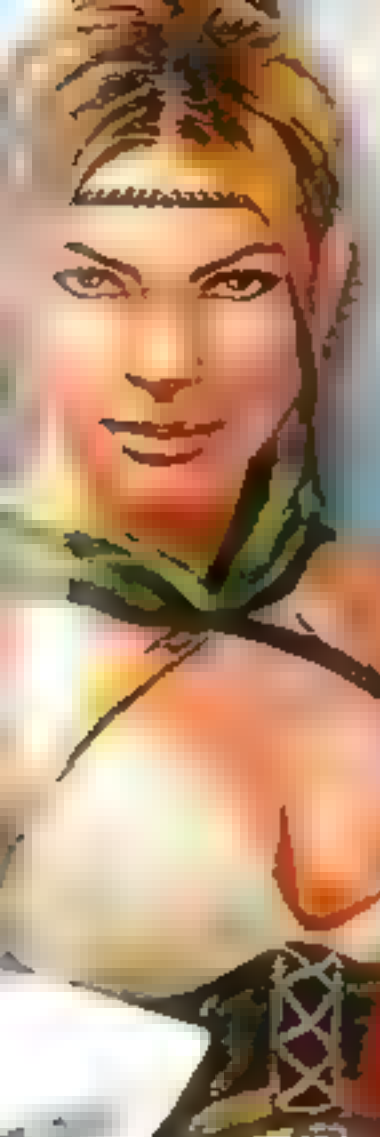
DZWIĘK

3+

Autor: Foch77

Autor: Foch77





THE

# SETTLERS

DZIEDZICTWO KRÓLÓW

— LEGENDY —

DRUGI OFICJALNY DODATEK

**Po Królestwie Mgieł doczekaliśmy się kolejnego dodatku do Settlers, tym razem opowiadającego dawniejsze dzieje legendarnych bohaterów.**

**W** Królestwie Mgieł jedną z nowych, świetnych rzeczy urozmaicających rozgrywkę była możliwość budowania mostów. Również dodanie edytora map to bardzo dobry pomysł, za który wielu graczy na nowo pokochało Osadników. Legendy, drugi oficjalny dodatek do Settlers V, przynosi również nieco zmian, które jednak nie są już tak istotne.


W edytorze map poprawiono m.in. moduł testowania plansz i przyspieszono stawianie budowli. **To miłe, podnosi nieco komfort pracy, ale zasadniczo nie zmienia aż tak wiele.** Pojawiły się również nowe krajobrazy i przeszkody terenowe. Będziesz toczyć boje m.in. w nadmorskich plenerach. Wtedy krew walczących wsiąknie w biały piasek, a mewy pożywią się podliną. Optymistyczny obrazek. Oczywiście najważniejsza rzecz to 4 całkowicie nowe kampanie – w sumie 17 świeżych map. Każda jest skoncentrowana na jednym z aspektów gry. Oznacza to misje dedykowane za-

równa dla budowniczych, jak i generałów. W niektórych będzie można skoncentrować się na stawianiu ślicznych domków, podatkach, rozbudowie, mówiąc krótko – ekonomii. Pozostałe zostały tak zaprojektowane, że niemal od razu będzie trzeba wysłać wojska do boju albo zmagać się z innym rzeczywistym niebezpieczeństwem (np. stadami wilków). Scenariusze dotyczą legendarnych czasów, poprzedzających zdarzenia przedstawione w poprzednich częściach. Nie zabraknie jednak w tych opowieściach znanych bohaterów, np. Daria.


**Nowe, dobrze zaprojektowane scenariusze, które wystarczą na około 30 godzin gry.**

**Z kilkunastu nowych map osiem jest przeznaczonych do oficjalnego rankingu sieciowego. Obecnie multi oferuje rozgrywkę dla maksymalnie czterech graczy. Wprowadzony system zaniku oznacza, że jeśli gracz nie będzie uczestniczył jakiś czas w grze multi (będzie zbyt długo nieaktywny), szybko spadnie z drabinki.**

Legendy to przede wszystkim nowe, bardzo dobrze zaprojektowane scenariusze, które w zupełności wystarczą na około 30 godzin gry. Jeśli nie będziesz oczekiwał niczego więcej, na pewno się nie zawiedziesz.



Czerwony pajak nadal chce wysysać zdrową tkankę narodu.



I tylko kaszalotów tu brak...

Wilki wdarły się do wsi. Ostatnie chwile owiec.

**The Settlers Dziedzictwo Królów: Legendy**

Producent: Blue Byte Software    Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://settlers.cdprojekt.com/>

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

polska wersja językowa • nowe, dobre komponenty • nowe mapy w trybie wieloosobowym • bardzo duże lokacje • 12 obrzecznych misji

gra wymaga podstawki • oprócz nowych map przesłane zmiany praktycznie kosmetyczne

GRYwalność: 4

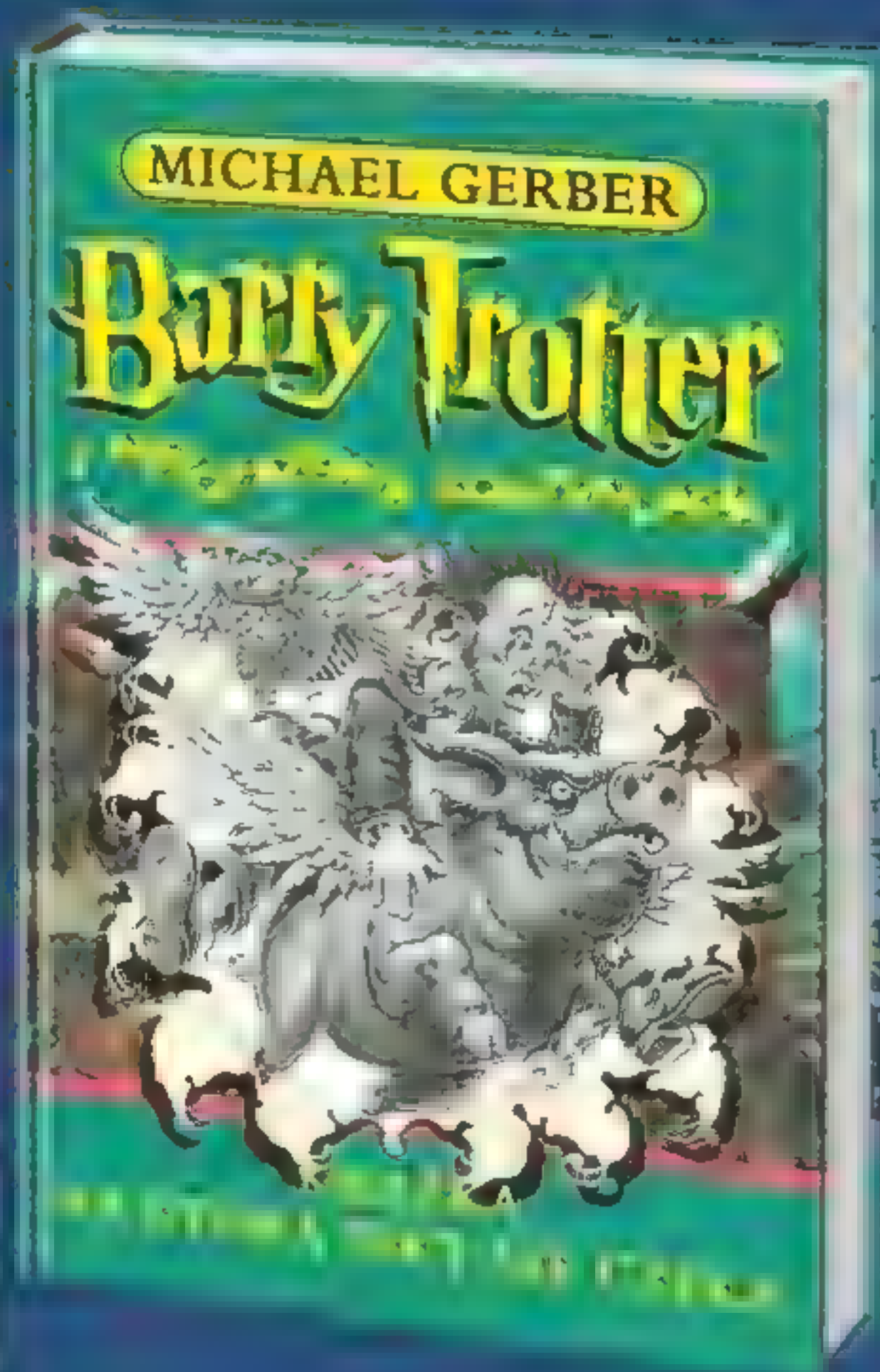
GRAFIKA: 4

DZWIĘK: 4

# NIE PRZEBĄPI!

## Niechym chroniczna choroba skóry Barry Trotter powraca...

7 kwietnia  
- kontynuacja  
najlepszej  
parodii roku.





# Cicho, ciszej, PC

**Problemy współczesnych komputerów? Pobierają sporo energii, wydzielają duże ilości ciepła i pracują bardzo głośno. Na szczęście można tego uniknąć!**

**P**rzyczyną hałasującego PC-  
ta są stosowane standardo-  
wo systemy chłodzenia jego komponentów, które ze względu na oszczędnościową politykę producentów sprzętu opierają się na małych i bardzo szybkich wentylatorach. Jak poradzić sobie z tym problemem? Przede wszystkim rozważyć inwestować w sprzęt i wybierać takie podzespoły, które zapewnią ciłą pracę.

**Podstawę cichego i wydajnego komputera stanowi dobra obudowa. Ważne, aby powietrze swobodnie przepływało wewnątrz niej i chłodziło podzespoły PC-  
Ceta.** W tym celu producenci markowych obudów przygotowali szereg użytecznych rozwiązań.

Najważniejsze z nich to specjalne punkty do mocowania wolnoobrotowych wentylatorów. Najczęściej spotykana opcja to cooler z tyłu i z przodu, który chłodzi twarde dyski. Zdarzają się również wentylatory w bocznych drzwiczkach czy suficie obudowy, wydymający gorące powietrze na zewnątrz jednostki centralnej. Druga zaleta dobrej obudowy to drzwiczki z przodu, chroniące przed niepowołanym dostępem do komputera

i przy okazji wyciszające głośno pracujące napędy optyczne.

Dodatkowo, niemal wszystkie markowe obudowy korzystają z najróżniejszych patentów, znacznie ułatwiających montaż komponentów wewnątrz. Są to na przykład specjalne szyny czy koszyki na dyski twarde. Ważnym składnikiem twojej obudowy powinien być także dobry

**Ważnym składnikiem cichej obudowy jest dobry, chłodzony dyskretnym wiatrakiem zasilacz.**

i cichy zasilacz. **Większość z nich ma wbudowany własny wentylator. Dlatego też warto przed zakupem sprawdzić głośność pracy wybranego modelu.** Wynik na poziomie poniżej 30 dB jest już niezły, 25 dB i mniej można uznać za luksus. W sklepach dostępne są także obudowy z zasilaczami z chłodzeniem pasywnym, opierające się wyłącznie na samych radiatorach. Jednak ich ceny są zbyt wysokie, przy tym

*Choć nowoczesne systemy chłodzenia procesora są spore, rekompensują to dużą wydajnością.*

jakość pracy często odbiega od oczekiwań. Jeśli jesteś zdecydowany na opcję bezkompromisową, zamów także obudowę bez zasilacza i dokupić do niej coś z górnej półki. Dobrze sprawdzają się wyroby firm Antec, Thermaltake, Akasa, Silverstone czy Sharkoon. Natomiast wśród obudów z zasilaczem warto wybrać firmę Chieftec, której produkty charakteryzują się dobrym stosunkiem jakości do ceny. Jeśli możesz pozwolić sobie na coś droższego, warto rozważyć ofertę Thermaltake, Silverstone i Akasa.

Kolejne kroki to wyciszenie komponentów w obudowie, których systemy chłodzenia generują największy hałas. Najczęściej dokucza wentylator umieszczony na procesorze. Standardowe układy

## Technologia heatpipe

Heatpipe to specjalna rurka umożliwiająca szybkie transportowanie ciepła z jednego miejsca w drugie. Jest to zazwyczaj metaliczny kanał o średnicy 3-15 mm, wypełniony cieczą o niskiej temperaturze parowania. Płyn znajdujący się wewnątrz rurki paruje podczas nagrzewania się, jednocześnie przechodząc z cieplejszego do zimniejszego jej końca. W kolejnym etapie, pod wpływem siły ciążowej, ciecz skrapla się i przenosi z powrotem na element grzejny. W ten sposób nadmiar ciepła jest szybko odprowadzany od jego źródła.

chłodzenia są kiepskiej jakości i choć zapewniają w miarę bezpieczne warunki pracy tego podzespołu, bywają bardzo głośne. Obecnie najpopularniejsze lekarstwo na tę dolegliwość stanowią duże radiatory z tzw. heatpipe (patrz: tabela). To właśnie konstrukcje tego typu powinny Ciebie najbardziej interesować. Niektóre z nich są na tyle wydajne, że nie trzeba wspomagać ich żadnym wentylatorem. Jeśli jednak chcesz mieć stuprocentową pewność, że procesor będzie dobrze chłodzony nawet przy najbardziej wymagających aplikacjach i programach testowych, wystarczy przymocować do radiatora wolnoobrotowy wentylator. Przy wyborze systemu chłodzenia procesora trzeba mieć na uwadze rodzaj gniazda na płycie głównej. Warto też sprawdzić wymiary samego radiatora i upewnić się, czy na pewno zmieści się wewnątrz obudowy. Szczególnie polecamy systemy chłodzenia firmy Thermaltake: Silent Tower, Sonic Tower, Big Typhoon. Świetne są także produkty Thermalright. Ich ceny mieszczą się w granicach 100-200 zł.

Po wspomnianych operacjach twój PC-  
et powinien działać znacznie ciszej. Jeśli jednak nadal coś pracuje zbyt głośno, to z pewnością winna jest karta graficzna.

## 3 kroki do cichego kompa

Problem głośnej pracy swojego komputera możesz rozwiązać na kilka sposobów.

**1**



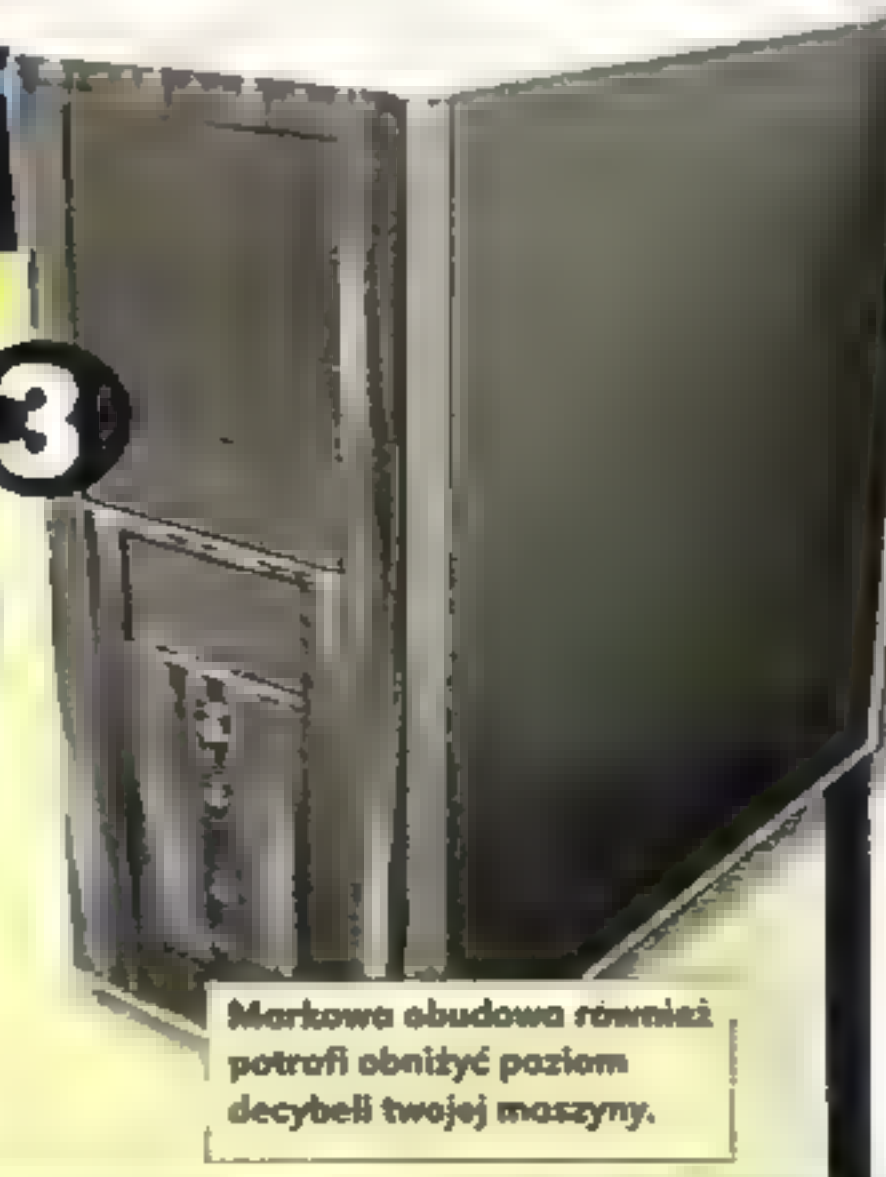
Zainwestuj w cichy system chłodzenia karty graficznej - taki jak np. VGA Silencer.

**2**



Kup firmowy zasilacz - zwykle mają one wbudowane duże i ciche wentylatory.

**3**



Markowa obudowa również potrafi obniżyć poziom decybeli twojej maszyny.



Standardowe systemy chłodzenia tego komponentu opierają się często na małych i wysokoobrotowych wentylatorach, przez co o cisy można zapomnieć. Podobnie jak procesor, także większość kart graficznych można zaopatrzyć w pasywne radiatory, pozwalające całkowicie wyciszyć pracę sprzętu. Jeśli nie uda się zastosować tego rozwią-

nia, warto sprawdzić inne opcje. Na rynku dostępnych jest bowiem wiele zastępczych systemów chłodzenia do kart graficznych. Zamiast małych i głośnych wentylatorów wykorzystują one te większe, wydajniejsze i cichsze. Często spotykany jest również obudowujący wentylator tunel powietrzny, wychodzący od strony rdzenia graficznego. Ma on za zadanie kierować gorące powietrze wydzielane przez rdzeń karty na zewnątrz obudowy. Wśród producentów systemów chłodzenia kart graficznych warto wyróżnić takie firmy, jak AeroCool i Zalman. Sporym zainteresowaniem cieszą się też różne wersje VGA Silencer, przystosowane do wybranych modeli kart ATI i NVIDIA. Cena takiego cuda to ok. 100 zł.

Na koniec zostaje dysk twardy, którego schłodzić jest dość łatwo, natomiast wyciszyć już zdecydowanie trudniej – o ile najróżniejszych systemów chłodzenia dysku jest na rynku wiele, o tyle tylko znikoma ich część posiada dodatkowo właściwości wyciszające. Najlepszym, wręcz bezkonkurencyjnym wyborem jest specjalna kieszeń Scythe Silent Box. Niestety, jej cena wynosi aż 190 zł. Tańsze produkty również sprawnie radzą sobie z chłodzeniem twardego dysku, jednak o jego wyciszeniu można praktycznie zapomnieć. Odradzamy stosowane czasem przez amatorów owijanie dysku jakimś materiałem czy tanie,

## Wybór wentylatora do obudowy

Przy zakupie wentylatorów do obudowy musisz pamiętać o dwóch rzeczach. Coolery występują w trzech podstawowych rozmiarach: 80, 92 oraz 120 mm. Jest to długość krawędzi „pudełka” z wentylatorem, a nie średnica samego śmigła. Tym samym istnieją różne typy mocowań, przystosowane do różnych wielkości coolerów. Warto więc wcześniej sprawdzić, na którą opcję pozwoli twój sprzęt. Ważna sprawa to także głośność wentylatorów, zależąca przede wszystkim od ich prędkości obrotowej oraz kształtu i materiału, z jakiego wykonane łopetki. Najlepiej, aby twój cooler generował hałas



poniżej 25 dB. Dobrą opinią cieszą się takie marki jak: Akasa, Thermaltake, Papst, Zalman, Sharkoon i Noiseblocker.

## Sterowanie wentylatorem

Jeżeli zamontujesz wentylator, może okazać się, że pracuje on za szybko i za głośno. Na szczęście możesz samodzielnie kontrolować prędkość poszczególnych wiatraczków. W tym celu zaopatrz się w panel sterujący. Może to być zwykła płytka z analogowymi potencjometrami albo bardziej skomplikowane rozwiązanie, wyposażone we własny wyświetlacz monitorujący temperaturę w dowolnych punktach obudowy. Niektóre panele mogą pełnić funkcję kierowni na dysk twardy, co korzystnie wpływa na warunki jego pracy, a przy okazji ogranicza hałas. Opłaca się też kupić jeden potencjometr zamontowany na kablu, którym łączysz płytę główną z wentylatorem. Potencjometrem odpowiednio ustawić prędkość wentylatora, a także – w niektórych przypadkach – pojedynczych regulatorów, które sterują 28 dB. Za profesjonalny panel sterujący musisz zapłacić średnio 30-40 zł.

piankowe obudowy z Allegro. Współczesne dyski twarde grzeją się dość mocno i takie eksperymenty mogą szybko zakończyć życie twardego dysku.

Wydajne i ciche chłodzenie to luksus. Dlatego też zabierając się za wyciszanie swojego komputera, musisz liczyć się z wydatkiem nawet kilkuset złotych. Na szczęście przyczyną hałasu w twoim PC może być system chłodzenia tylko jednego podzespołu. Dlatego też warto przed wycieczką na zakupy zajrzeć do środka obudowy i sprawdzić, który komponent pracuje najgłośniej. Wtedy będziesz pewien, że inwestycja nie okaże się bezcelowa, a twój komputer stanie się cichą i zarazem stabilną maszyną.



Tu Lord Vader trzyma swój hełm... A może to po prostu nowoczesna obudowa do komputera?!

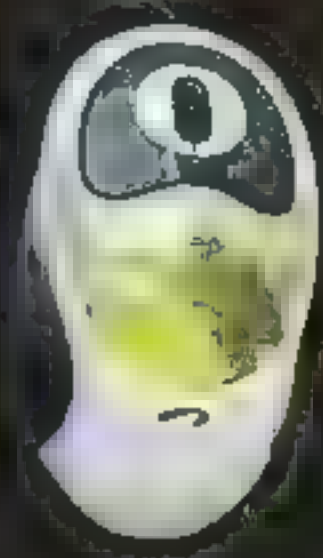
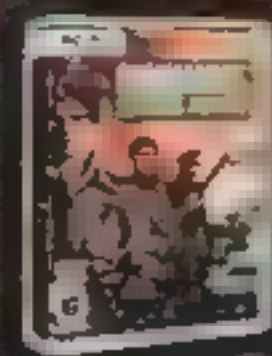


APOLLO  
multimedia



## SPECJALNY ZESTAW DLA GRACZY AM-3000 Fighter

Zestaw polecany do gry:  
**COMMANDOS  
STRIKE FORCE**  
firmy CENEGA Poland



- \* specjalna wodoszczelna i wzmocniona konstrukcja
- \* klawiatura z oznaczeniem najważniejszych przycisków w grach
- \* mysz optyczna z wysokiej klasy sensorem optycznym 800 CPI

www.apollomultimedia.pl

Commandos Strike Force © 2006 Pyre Studios SL. Wyższe prawa: Activision Inc./Activision. Commandos Strike Force jest marką handlową Pyre Studios SL. Eidos i logo Eidos są znakami handlowymi Eidos Entertainment Group plc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa zastrzeżone należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

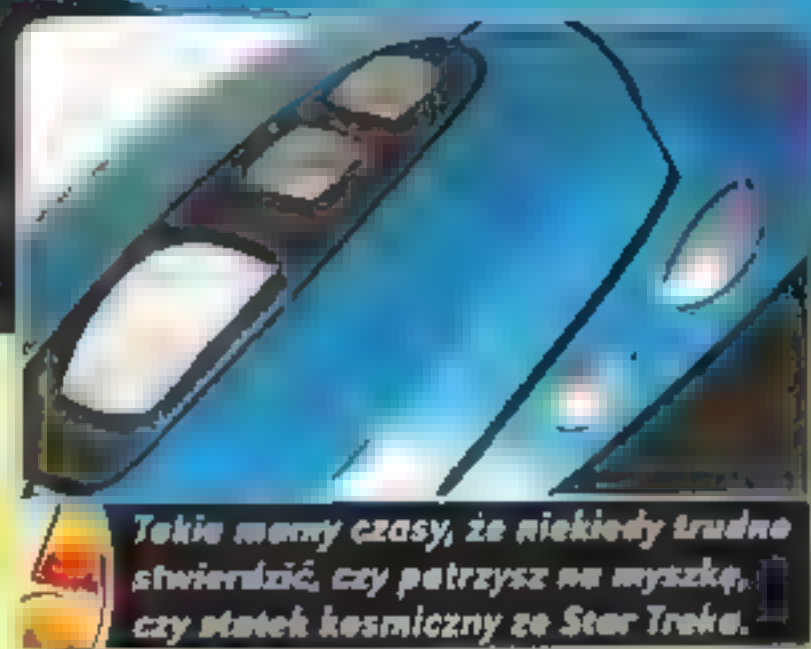


# Creative Gamer HD7500

! Czolg z Creative



INFO	
Producent:	http://www.creative.com
Dystryb. w Polsce:	http://www.inventivcommunication.pl
długi przewód • dobre jakości materiałów i wykonanie • szeroka, mocna rolka • pięć programowalnych przycisków • przełącznik PS/2 w zestawie • nie za intensywne światło rolki • rewelacyjne słuchawki	
tylko 800 dpi • wysoka cena • kształt, który może okazać się niewygodny • stosunkowo gruby kabel	
cena dystrybutora: 120,00	
Dane techniczne	
• typ myszki: optyczna • przyłączenie: USB, przełącznik PS/2 • liczba przycisków: 7 + rolka • programowanie przycisków: tak (5) • czas reakcji: 1 ms • rozdzielczość: 800 dpi • długość kabla: 210 cm • przyspieszenie: 15 g • przetwarzanie danych: 3,8 megapikseli na sekundę	
Duża, solidna mysz, której nie rozwalisz nawet podczas najgorętszych pojedynków.	



Takie mamy czasy, że niekiedy trudno stwierdzić, czy patrzysz na myszkę, czy statek kosmiczny ze Star Trek.

Creative kazarzy mi się przede wszystkim z kartami dźwiękowymi Sound Blaster. Od czasu boomu na playerki MP3 firma ta stała się też bardzo aktywna na polu przenośnych odtwarzaczy, a jej sztandarowe modele Zen i MuVo cieszą się niesłabnącą popularnością. Czy taką klasą samą dla siebie będą również myszy Creative?

Gamer HD7500 odpałem po tym, jak przez długi czas korzystałem z myszki A4Tech z serii X7, a wcześniej z Logitech BJ69. Pierwsze wrażenie było takie, że mysz Creative jest niezwykle szeroka, duża i długa. Jednocześnie LPM i PPM z powodu specyficznej budowy gryzonia znajdują się wysoko nad blatem biur-

ka. Oznacza to, że przy naturalnym ułożeniu dłoni palce są znacznie wyżej niż nadgarstek. W moim wypadku efekt był taki, że dłuższa praca z gryzoniem stawała się męczącą i nieprzyjemną (nieprecyzyjne ruchy, szybkie zmęczenie dłoni). Również w grach nie byłem zadowolony z HD7500, przede wszystkim ze względu na dużą bezwładność mychy i gruby kabel.

HD7500 posiada aż siedem przycisków, w tym pięć programowalnych (Quick NetVigator) oraz podświetlaną rolkę (EasyScroll). Tę ostatnią znacznie poszerzono, jest bardzo solidna i odporna na uszkodzenia. W opakowaniu znajduje się też przełącznik PS/2 oraz płytka z oprogramowaniem. HD7500 ma bardzo dobre parametry techniczne, jest wykonana z dobrych materiałów, doskonale się prezentuje. Przez zakupem upewnij się jednak koniecznie, czy ten model pasuje do twojej dłoni.

\* Dane za producentem. Parametry gwarantujące natychmiastową reakcję i zerowe opóźnienie nawet przy najszybszych ruchach myszy.

## Kamerka dla nocnych marków

Genius Trek 3100 to kamerka pracująca w podczerwieni, co pozwala na działanie urządzenia nawet przy bardzo słabym oświetleniu. Urządzenie posiada również wbudowany mikrofon i dodatkowe oprogramowanie DDPlayCam Software. Cena Treka 3100 to ok. 100 zł.



Zródło: Tabasco

## Dają kamery za darmo!

Logitech kontynuuje rozwój serwisu CAMmunity.pl, dzięki któremu każdy może wypożyczyć za darmo kamerki internetowe do wykorzystania np. w czatach czy wideorozmowach przez komunikatory. Nowość polega na tym, że teraz wypożyczyć można nawet 7 kamerki!



Zródło: CAMmunity.pl

## Q z Bonda ma konkurencję

Q1 to nowość Microsoftu, Intela i Samsunga – ładny przenośny komputer o wymiarach 28 x 140 x 25 mm i wadze 779 g. To niewielkie



pułdelko zawiera ponadto 7-calowy, panoramiczny, dotykowy wyświetlacz, procesor Intel Celeron M, 40 GB HDD i 512 MB pamięci DDR2, a także bezprzewodowy LAN 802.11 b/g i Bluetooth 2.0. Ceny na razie nie podano.

Zródło: Samsung

## Venus z DFI

Na 25-lecie działalności DFI wypuściło limitowaną serię płyt głównych LANParty UT nF4 SLI-DR Venus. Na pokładzie tysiąca płyt zamontowano Socket 939. Ciekawostka to m.in. japońskie, aluminiowe kondensatory elektrolityczne, znacznie droższe od powszechnie stosowanych. Cena tego cudzińka to ok. 450 złotych.



Zródło: DFI

# Genius Look 312P

! Recenzujemy w Clicku maskotki?!

Nie oszukujmy się. Jeśli jesteś focetem, prędzej skłaniasz się do przetrwania, niż kupisz sobie kamerkę w kształcie pieska. Niemniej twoja siostra czy dziewczyna będzie nią autentycznie zachwycona.

Sam byłem zdziwiony bardzo przyzwyczajonym wykonaniem urządzenia. Z pozoru wygląda jak najzwyklejsza zabawka, których tysiące leżą na półkach w sklepach. Dopiero po wzięciu go do ręki i zajrzeniu w nos pieska

wszystko staje się jasne – pluszowa obudowa kryje w sobie najwzkiejszą kamerę do PC.

Nie jest ona jakimś wielkim osiągnięciem technologicznym. Maksymalna rzeczywista rozdzielczość zdjęć to 640 x 480. Pozo tym bebechy są standardowe – żadnego czujnika podczerwieni



Jak wygląda piesek? Piesek wygląda nozdrzem!

INFO	
Producent:	http://www.geniusnet.com
Dystryb. w Polsce:	http://www.tabasco.pl/
wygląd • sympatyczne oprogramowanie • pomysł	
640 x 480 to niewiele • maskotka nie wygląda brudnie... • mało elastyczna nosie nozek	
cena dystrybutora: 85,00	
Dane techniczne	
• matryca: 640 x 480 • maks. rozdzielczość zdjęć: 1280 x 960 • interfejs: USB 1.1 • filmy: do 30 fps • mikrofon • wymiary: 155 x 95 x 155 mm • gwarancja: 24 miesiące	
Chcesz mieć kamerkę do PC to? Pokaż Genius Look 312P młodszej siostrze. Już ona namówi rodziców na zakup.	



# ViewCam

Cały świat na twoim biurku?

Dziś już nie wystarczy wypuścić na rynek kolejną niewyróżniającą się kamerkę, żeby ktokolwiek się nią zainteresował. Stronę wcześniej widziałeś recenzję takiego urządzenia opakowanego w pluszaka, zaś tutaj prezentuję globus. W dodatku nietypowy

Jego nieszablonowość jednak nie jest zaletą. Jeśli liczysz, że rzut oka na kamerkę pomoże ci w nauce geografii, to raczej musisz rozzejrzeć się za czymś innym (np. prawdziwym globusem). Na mapie zaznaczono tylko kilka miast, a niektóre kontynenty są całkiem „puste”. Szczytem szczytów jest dużo literówka – w Kanadzie znajdziesz miasto „Toronot”.

Sama kamera też nie zachwyca. Osiągi ma przeciętne (matryca 640 x 480), a do załącz-



nego oprogramowania mam duże zastrzeżenia. Nijak nie udało mi się zmusić do działania przycisku służącego do szybkiego robienia zdjęć. W ogóle za pomocą standardowej aplikacji Amcap można nakręcić tylko film. Jedynym jej plusem jest sporo

filtrów, które można nałożyć w czasie rzeczywistym na obraz (np. szkło, negatyw, sepia)

ViewCam Globe nie jest niestety zbyt elastyczny, jeśli chodzi o możliwości zamontowania. Wyposażono go tylko w płaską, okrągłą pod-



INFO	
Producent:	<a href="http://www.c4tech.pl/">http://www.c4tech.pl/</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.megabajt.com.pl/">http://www.megabajt.com.pl/</a>
oryginalny wygląd	
oprogramowanie • pożytku z jej wyglądu nie ma	
cena dystrybutora	75,00
Dane techniczne	
• matryca: 640 x 480	
• przelapowaśnikowa soczewka	
• wbudowany mikrofon	
• przycisk do szybkiego robienia zdjęć	
• oprogramowanie: Ulead Photo Express	
• nagrywanie filmów: do 30 klatek na sekundę	
Wygląda dość ciekawie, ale poza tym niczym specjalnym się nie wyróżnia. Jeśli ją znajdziesz na wyprzedzie	

stawkę, którą można postawić na monitorze CRT albo biurku. Jeśli masz LCD-ka, tej kamerki do niego nie przyczepisz. Również kąt obrotu góra/dół niczym nie zachwyca. Na rynku jest dużo zdecydowanie lepszych propozycji.

## Kajtek i Koko – Profesor Kosmosik

„Profesor Kosmosik” (raz z kolegami) to piąty już album o przygodach Kajka i Koko

(protoplastów Kajka i Koko) wydany w cyklu „Klasyka polskiego komiksu”. W tej pokaźniejszej, grubej i oprawionej w twardą okładkę książce Kajtek wyrusza w podróż w czasie. Celem jego niezwykłej wycieczki jest średniowiecze... I kto wie, czy właśnie rysując ten album, Janusz Christo nie wpadł na pomysł stworzenia serii o wojach Mirmila. „Profesor Kosmosik” broni się tak, jak inne albumy z cyklu Kajtek i Koko – jeśli lubisz czarno-białą, dość prostą kreskę i w sumie raczej nawiązanie do historii, nie będziesz zawiedziony. Dziś łatwo z pobieżaniem patrzeć na kolejne strony tego albumu, ale w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych było to smakołapem historyjki, ocierającej się o prawie zupełnie nieznane fantasty. Warto ją zobaczyć, choćby z tego względu.

Tytuł: „Kajtek i Koko – Profesor Kosmosik”  
Scenariusz: Janusz Christo  
Rysunki: Janusz Christo  
Liczba stron: 144  
Wydawca: Egmont  
Cena wydawcy: 39,90 zł

## Ostatnie kuszenie



Czytelnicy Cicki, którzy za poznają się na tych stronach z recenzjami naszych pozagrowych fascynacji – książek i komiksów mogą pomyśleć, że naszym największym idolem jest Neil Gaiman. Dzieła, w tworzeniu których maczał palce, pojawiają się u nas co miesiąc – wynika to z tego, że Gaiman dużo pisze, a przy tym pisze bardzo dobrze i choć zajmuje się gatunkami niekoniecznie poważnymi, to zarówno w jego komiksach, jak i powieściach sci-fi znaleźć można wiele zaskakujących historii, spostrzeżeń i puent. Tym razem Gaiman rozpracowuje amerykańską prozę i mity towarzyszące Halloween – o robi to w poruszającej, klimatycznej oprawie czarno-białych rysunków Michaela Zuli (razem spotkali się już przy „Sandmanie”). „Ostatnie kuszenie” to jedna z ciekawszych komiksowych nowości – gdyby była grą komputerową, na pewno dołabymy ją na okładkę!

Tytuł: Ostatnie kuszenie  
Scenariusz: Neil Gaiman  
Rysunki: Michael Zuli  
Liczba stron: 48  
Wydawca: Egmont  
Cena wydawcy: 24,90 zł



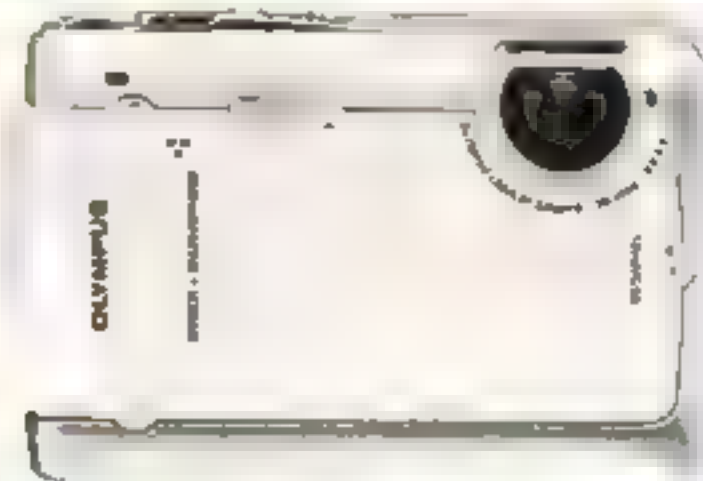
## Tytus, Romek i A'Tomek – Księga XXVI

Podróż poślubna Tytusa

To ci numer Tytus, małpociu z kultowych komiksów Papcio Chmiela, ożenił się i wyrusza w podróż poślubną. Jak zwykle w albumach o przygodach T, R i A, fabuła całkowicie wymyka się logice – książeczka zaczyna się od wizyty w kramie, w której płynie święta rzeka mleka, potem na skrzydłach Lovelotu (środek transportu w kształcie sarta) fru- nie do... Szwajcarii (leżącej w Polsce, by ostatecznie przenieść się do wieków średnich, gdzie Szympon-sica wyznaje swoją miłość Tytusowi). Styl rysunków i humoru Papcio Chmiela nie zmienia się od lat – więc jeśli tylko nie spodziewasz się rewolucji, możesz spokojnie dołączyć nowego „Tytusa...” do swojej komiksowej kolekcji.

Tytuł: Tytus, Romek i A'tomek: Podróż poślubna Tytusa  
Scenariusz: Papcio Chmiel  
Rysunki: Papcio Chmiel  
Liczba stron: 104  
Wydawca: Egmont  
Cena wydawcy: 14,90 zł

## SPRZĘT



## Olympus nie tonie

MJU 720 SW to nowy, supermocny aparat Olympus. Obudowa jest odporna na upadek z 1,5 m i wodoodporna do głębokości 3 metrów. MJU 720 SW posiada sensor CCD o rozdzielczości 7 Mpix i obiektyw z 3-krotnym zoomem optycznym. Aparat waży 103 g. Cena to ok. 300 funtów brytyjskich.

Zródło: Olympus

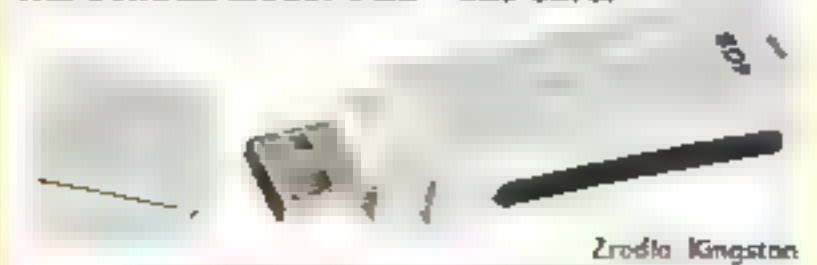
## Mały też może więcej

Firma Creative zaprezentowała nowy MP3 player MuVo S200 o pojemności 512 i 1 GB. Odtwarzacz wyposażono w ekran PLED (Polymer Light-Emitting Diode) o rozdzielczości 96 x 36 punktów (kolor pomarańczowy). Poza tym S200 może wyświetlać teksty piosenek, posiada radio FM, dyktafon i port USB 2.0. Zasilany jest baterią AAA. Ceny nie podano.

Zródło: Creative

## Bezpieczna pamięć

Kingston DataTraveler Elite Privacy Edition – to przydługa nazwa pamięci flash USB Kingstona, która oprócz potężnej pojemności (od 256 MB do 4 GB) zapewnia 128-bitowe szyfrowanie w standardzie AES. Ma również opcję zabezpieczenia danych hasłem, mechanizm blokady informacji po złym wprowadzenia kodu dostępu itd. Cena za model 4 GB – 323 euro.



Zródło: Kingston

## 7164 konkurs SMS

Kręć srebrnymi galkami MOCY w Manta Speeder MM 1800! Poczuć bas i graj już dziś!



Wybierz jedną właściwą odpowiedź i pisz es!

Ile pokręteł posiada zestaw głośników Manta Speeder MM1800?

- Nie posiada galek, steruje się nim myślowo
- Sam jesteś galką!
- Ma cztery duże, srebrne pokręta, w których można się zakochać

Odpowiedz wpisz według schematu: CLWD.X gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 maja 2006 r.

Fundatorem nagrody jest Manta Multimedia



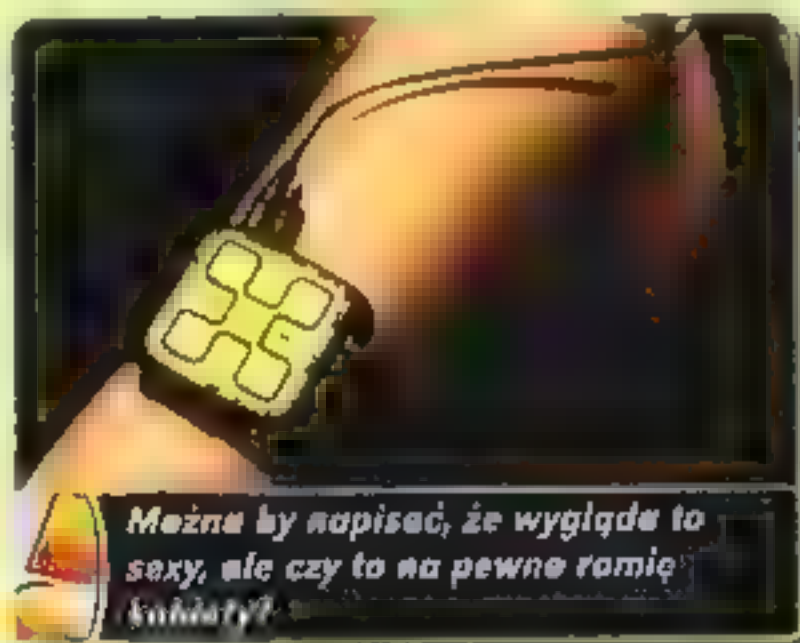


# MP3 Player

Mały może więcej

**Q**oolqee X waży niecałe 30 gramów i jest wielkości połowy pudełka zapalek. W takim małym świecie może znaleźć się nawet do 1 GB miejsca na twoje ulubione MP3

Koreański odtwarzacz firmy Hantel ma zwartą i mocną, gumowaną obudowę, odporną na upadki i wilgoć. Brak wyświetlacza doświadczył mi tylko początkowo, bo wiem przemyślany układ przycisków i intuicyjna nawigacja sprawiają, że obsługa Qoolqee X jest banalnie prosta i wygodna. Zdziwiła mnie trochę, że equalizer nie posiada trybu bass (oferuje za to ustawienia: normal, rock, jazz, classic, pop, live). Jakość dźwięku jest bardzo dobra, na co mają wpływ również porządne słuchawki. Ergonomiczny kształt i bardzo miękki, giętki przewód słuchawkowy to kolejne plusy.



Można by napisać, że wygląda to sexy, ale czy to na pewno ramie kucharzy?



Tuner FM działa idealnie. Opcja automatycznego wyboru i zapamiętania stacji radiowych bardzo się przydaje. Hantel informuje, że Qoolqee X działa nieprzerwanie przez 10 godzin. Wiadomo jednak, że jest to raczej pobożne życzenie producentów, a w praktyce uzależnione jest od wielu czynników (np. jak głośno słuchasz muzyki). Fakty są takie, że wbudowany akumulator ma pojemność 300 mAh i nie jest to zbyt duża. Qoolqee jest reklamowany jako sprzęt dla aktywnych ludzi, uprawiających sport. Jeśli

**INFO**  
Producent: <http://www.qoolqee.com/>  
Dystryb. w Polsce: <http://www.laudio.pl/>

zwarta obudowa, odporna na upadki i wilgoć • bieżąca nawigacja • pamięć 20 stacji radiowych • dobra jakość słuchawki • lekka i miękka kl

stosunkowo niewielkiej pojemności akumulator • brak podświetlenia • dość wysoka cena

cena dystrybutora 256 MB 339.00 512 MB 449.00 1 GB 669.00  
cena w sieci 256 MB 287.00 512 MB 384.00 1 GB 579.00

**Dane techniczne**  
• do 10 godzin działania (dane producenta)  
• odtwarza: MP3, OGG, WMA, ASF, WAV  
• brak wyświetlacza  
• moc wyjściowa 40 mW (po 20 mW na kanał)  
• pamięć wbudowana 512 MB (opcja 256 MB, 1 GB)  
• equalizer (normal, rock, jazz, classic, pop, live)  
• transmisja danych USB 2.0 High-Speed  
• zasilanie: akumulator 300 mAh  
• odporny na wilgoć i wstrząsy  
• pasmo przenoszenia 20-20 000 Hz  
• wymiary 60 x 43 x 11 mm  
• gwarancja: 12 miesięcy

Lekki jak piórko, poręczny i wygodny. Ciekawo, choć dość droga propozycja dla aktywnych

się wyładowuje w trakcie joggingu, to kłopot, bo baterii wymienić się nie da, a naładować urządzenie można jedynie przez port USB.

Cena odtwarzacza nie jest zachęcająca, do tego dochodzi jedynie rok gwarancji (wiele firm proponuje obecnie 2 lata). Mimo że urządzenie jest naprawdę porządne, zastanawiałbym się poważnie nad jego zakupem.

## Maxi Chopper

Chopper Computers specjalizuje się w stylizowaniu PC-ów na motocykle. Silnik maszyny to ASUS K8N-SLI Premium i procesor AMD Athlon X2 4800+ chłodzony wodą (zbiornik w baku).

Na pokładzie jest jeszcze 2 GB pamięci DDR500, dwie karty graficzne XFX GeForce 7800 GT, trzy dyski twarde WD Raptor 74 GB 10 000 rpm oraz zasilacz Enermax 620 W. Cena „motocykla” nie jest jeszcze znana.



Źródło: Chopper Computers

## Twarde książki

Firma WD zaproponowała zewnętrzne dyski twarde z serii My Book. Ich pojemność waha się od 160 do 500 GB, wymiary to 57 x 170 x 141 mm, a waga – około 1,3 kg. Model Premium o wielkości 500 GB, prędkości 7200 rpm i z 16-megowym buforem kosztuje około 350 złotych. Tanie jak barszcz!



Źródło: Toshiba



## Maciupenki dysk

iAudio 6 jako pierwszy korzysta z dysku twardego microHDD o wielkości poniżej cala (0,85"). Pojemność twardego to 4 GB. Player wyposażony również w wyświetlacz OLED (1,3 cala) o rozdzielczości 160 x 128 pikseli i polecie 260 tys. kolorów. Urządzenie ma wymiary 35 x

76 x 19 mm, a waży zaledwie 60 g. Cena tego cudzika: 1150 zł.

Źródło: iAudio

## Szeroka dziewiętnastka

AG Neovo wystrzeliło na odbitą nową panoramiczną monitor – CW19. Dedykowana rozdzielczość tego LCD to 1440 x 900. Czas reakcji wynosi 4 ms, kontrast – 500:1, jasność – 300 cd/m2, rozmiar plamki – 0,285 mm, kąt obserwacji – 150 stopni w poziomie i 130 w pionie. Monitor ma wymiary 510 x 425 x 145 mm i waży 5 kg. Producent daje 3 lata gwarancji na sprzęt, cena brutto wynosi 1100 zł.



Źródło: AGNeovo

## Maćki z Intellem w jednym stały domku

Apple wypuściło dwa pierwsze Mac Mini z procesorami Intel: Core Solo (1,5 GHz, 2 MB cache L2) i dwurdzeniowy Core Duo. Do wyboru kilka HDD, największy to 120 GB 5400 rpm SATA, poza tym napęd napęd Combo, Bluetooth 2.0, 4 porty USB i 1 FireWire. Wymiary Maca to 6 x 16 x 5 cm, a waga – 1,3 kg. Cena nie zejdzie poniżej 600 złotych.

Źródło: Tomshardware

# MP4

Zrób sobie minikaraoke

**S**trider umożliwia odtwarzanie muzyki, oglądanie filmów, słuchanie radia, przeglądanie zdjęć, czytanie e-booków, nagrywanie (również z radia). Posiada jeszcze wiele innych, bardzo użytecznych funkcji, których dotąd nie spotkałem w przenośnych playerach.

Podczas odtwarzania muzyki na stosunkowo dużym, kolorowym wyświetlaczu mieści się szereg informacji dodatkowych. Jest możliwość wyświetlania nie tylko ID3 Tag, ale nawet tekstu piosenki! Na płycie z oprogramowaniem znajduje się LCR Editor, dzięki któremu przekonwertujesz dowolny tekst. Zaznaczka E-Book po-

zwala przeglądać pliki tekstowe, które zapisalesz na dysku. Niestety, pcyer radzi sobie jedynie z kodowaniem środkowoeuropejskim (ISO-8859-2), teksty źródłowe trzeba więc przekonwertować samodzielnie w komputerze.

**Obrazki przeglądać możesz m.in. w trybie slideshow.** Jakość plików graficznych i wideo jest zaskakująco dobra. Oczywiście filmy również trzeba przerobić na format AMV. Program akceptuje pliki źródłowe typu: AVI, QT, VOB, MPEG, WMV, WMA, ASF, MPG, RAM, RMVB, DAT, RMMOV\*. Firmware zawiera ponadto dodatkowe opcje, jak np. wybór rozdzielczości docelowej (96 x 64, 128 x 96, 128 x 128). Radio wyposażono w tryb automatycznego wyszukiwania stacji (87-108 MHz i 76-90 MHz). Możesz zapisać aż 40 kanałów. Dostępna jest również opcja



Przećpnięte słuchawki to jeden z niewielu słabych elementów tego urządzenia.



nagrywania z radia: WAV (32 kb/s) lub ACT (8 kb/s). Szkoda, że po zapisaniu stacji, możesz je zmieniać jedynie w przód. Przy dużej liczbie kanałów jest to dość niewygodne.

Strider MP4 bardzo pozytywnie mnie zaskoczył. Biorąc pod uwagę relację ceny do jakości i możliwości, jest to naprawdę bardzo interesująca propozycja.

\* Konwersję dokonuje się na komputerze. Strider musi mieć plik w formacie AMV.

**INFO**  
Producent: <http://www.manta.com.pl/>  
Dystryb. w Polsce: <http://www.manta.com.pl/>

metalowa obudowa • dobra jakość ekranu • obrotowa klawiatura i opcja • możliwość upgrade'u firmware'u • niewielkie gabaryty

słabej jakości słuchawki • brak trybu użytkownika w kalendarze barw • nie najlepsza nawigacja po stacjach radiowych • kodowanie znaków tylko w ISO (Europa Środkowa)

cena w sieci 256 MB 249.00 512 MB 247.00

**Dane techniczne**  
• kolorowy wyświetlacz LCD 1,5" (65 000 kolorów)  
• obsługa formatu zapisu plików: MP3, WMA, WMV, ASF, WAV  
• obsługa formatu plików: AVI, MPEG po konwersji do AMV (program w zestawie)  
• próbkowanie MP3: 8 Kb/s – 320 Kb/s  
• odtwarza obrazy: JPG, GIF, BMP  
• transmisja danych: USB 2.0  
• zasilanie: wbudowany akumulator litow-jorowy  
• słuchawki, przedłużacz USB i płyta z programami do PC w zestawie  
• pasmo przenoszenia 20-20 000 Hz  
• wymiary: 68 mm x 40 mm x 15 mm  
• waga: 35 g  
• gwarancja: 24 miesiące

Strider ma wielkość pudełka od zapalek. Jak upchnięto w tak małym urządzeniu taką masę funkcji i opcji?



# G-Note 7000

Nie tylko dla geniuszy

**G**-Note 7000 to nic innego jak elektroniczny notatnik. Urządzenie umożliwia zapisywanie notatek w formie klasycznej (długopisem na kartkach formatu A4) i równocześnie jako pliku elektronicznego, które potem możesz przeglądać, edytować, kopiować itd.

G-Note jest zasilany czterema bateriami AAA, co wystarczy na min. 8 godzin pracy (tyle był włączony i używany w redakcji). Jako przenośny notatnik G-Note pozwala na zapisanie do 100 stron (wbudowane 32 MB pamięci). Możliwości urządzenia można znacznie zwiększyć, dokupując kartę pamięci SD (panel ma wbudowane odpowiednie gniazdo).

Kopiowania notatek dokonuje się za pomocą dołączonego programu G-Note Editor. Jest to trochę uciążliwe, bowiem

pliki zapisywane są w urządzeniu w formacie TOP. Po podłączeniu do PC musisz przekonwertować je najpierw na SPI, a jeśli chcesz korzystać z programów do edycji graficznej (w rodzaju dołączonego PhotoImpact XL), to znowu musisz zmienić format, tym razem na JPG. Szkoda, że nie mogą od razu zapisywać się do popularnych formatów

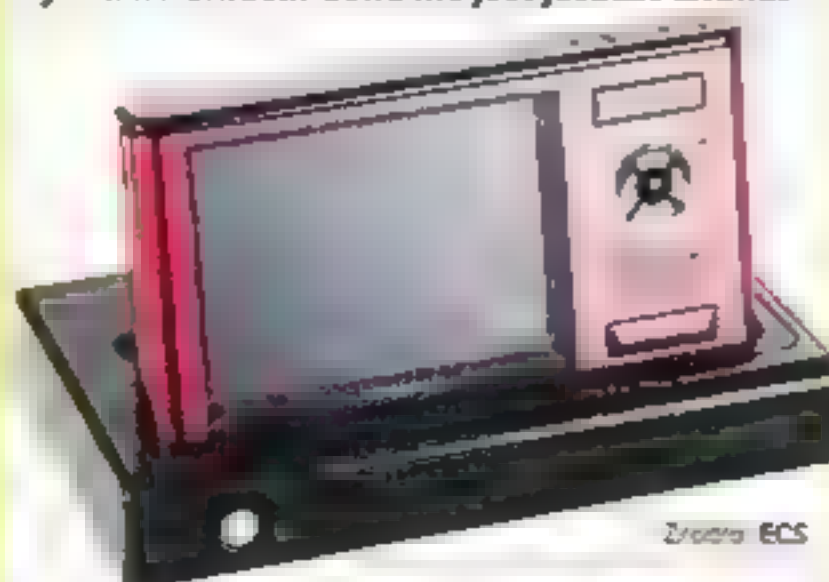
Jeszcze jedna uciążliwość dotyczy dołączonego kabla, wyposażonego w nietypową wtyczkę mini USB. Po pierwsze, w razie zgubienia kabelka mogą być problemy z zakupem nowego (chyba że nie będzie problemu z zakupem od producenta). Po drugie, gniazdo USB osadzone jest bardzo głęboko w obudowie sprzętu. Trzeba się napocić, żeby umieścić wtyczkę – jest spore ryzyko, że podczas którejś próby jedno lub drugie zostanie uszkodzone

INFO	
Producent:	<a href="http://www.genius-europe.com/">http://www.genius-europe.com/</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.ntt.pl/">http://www.ntt.pl/</a>
świetna jakość wykonania • dołączony zestaw dodatkowych korektur do długopisu • wysynetkacz informujący m.in. o liczbie wykorzystanych stron • opcja korzystania z cyfrowej podkładki i długopisu jak z tradycyjnej myśli • dodatkowy slot na kartę SD	
dyskoteka ze zmianą formatów • nie zaprojektowane gniazdo USB • stosunkowo wysoka cena	
Cena dystrybutora: 450,00	
Dane techniczne	
• wbudowana pamięć: 32 MB • slot na kartę SD • liczba przycisków: 6 • zasilanie: 4 baterie AAA (długopis, 1 AAA) • rozdzielczość: 1000 p • wielkość obszaru pracy: 216 mm x 279 mm (A4) • dołączony skaner • do 100 zapamiętanych stron	
Nie musisz się już martwić, że zgubisz notatki. Możesz nawet zająć się ich dystrybucją na masową skalę	

Mimo wszystko G-Note 7000 to urządzenie, które na pewno zasługuje na uwagę. Wysoka jakość wykonania, niewielka waga, spore możliwości (dołączane oprogramowanie) skuszą zapewne wiele osób.

## ECS bez płyty

Firma ECS nie ogranicza się tylko do produkcji płyt głównych dla naszych pecetów. EM-206 to odtwarzacz AV wyposażony w 2-calowy wyświetlacz LTPS-LCD, pamięć flash typu NAND o pojemności 128, 256 lub 512 MB. Łączność zapewnia Bluetooth v1.2 i wyjście TV o jakości D1 DVD. Waga to tylko 260 g. Urządzenie pojawi się na rynku na dniach. Cena nie jest jeszcze znana.



Zródło: ECS

## 79 gramów przyjemności

104 to przenośny, lekki odtwarzacz firmy Archos. Na pokładzie znajduje się dysk o pojemności 4 GB. Player posiada 1,5-calowy, kolorowy ekran OLED. Urządzenie odtwarza pliki w formacie MP3, WAV, WMA i obrazki JPEG. Wbudowany akumulator umożliwia do 14 h pracy. Premiera stoczwarki (mniej się kojarzy z Syreną 104) już w maju. Cena to około 150 zielonych papierków.

Zródło: Archos

## Złoto i brylanty

White Lake – brytyjska firma specjalizująca się w produkcji pamięci proponuje: luksusowy flash USB ze złotym opakowaniem i brylantami. Cena tego cacka to „zaledwie” 3 500 dolarów za sztukę. Jak twierdzi przedsiębiorstwo – tego typu produkty mają na celu otworzyć drzwi na nowy rynek.

Zródło: White Lake

## Lost. Zagubieni

Powieść powstała na podstawie przebojowego serialu telewizyjnego Jeffreya Liebera, J.J. Abramsa i Damona Lindelofa. Cała akcja rozgrywa się na tajemniczej tropikalnej wyspie, gdzie 48 ocalałych z katastrofy lotniczej próbuje przetrwać. Na przeszkodzie stoją nie tylko trudne, prymitywne warunki i niebezpieczna przyroda, ale również poszczególni ludzie... Przyjaciele, wrogowie, rodzeni i osoby zupełnie sobie obce muszą działać wspólnie, jeśli chcą przetrwać.

Catherine Hapka ma w swoim dorobku kilka książek dla dzieci, podręcznik do nauki języka francuskiego, papierowe wersje takich hitów jak „Fantastyka czwórka” czy „Potwory i spółka”. Czy książkowa wersja „Zagubionych” może dostarczyć nam tyle samo wrażeń co film? Mówiąc szczerze, to raczej niemożliwe, ale fani serialu mogą sięgnąć po tę pozycję

Autor: Cathy Hapka  
Wydawca: Amber  
Rok wydania: 2006  
Edycja: oprawa miękka  
Cena wydawcy: 14,90 zł

## Opowieść Piasków. Najemnik

„Najemnik” to druga po „Wygnańcu” powieść z cyklu „Opowieść Piasków” Krzysztofa Piskorskiego, początkującego autora publikującego dotychczas m.in. w „Nowej Fantastyce”.

Fabula książki osadzona jest w Ocalonej Krainie, świecie przypominającym muzułmański. Akcja „Najemnika” wytraca tym razem daleko poza Tel’Halik – Święte Miasto, które to było głównym miejscem zdarzeń w „Wygnańcu”.

Tel’Halik rządzone jest przez okrutnego i bezwzględnie proroka Vezamara. Tylko kilka grup sprzeciwia się jego władzy. Do jednej z nich przynależy Nohar Al’larnak, jeden ze Świętych Jeźdźców. Nie wie jednak, że spiskowcy będą musieli zmierzyć się z kims znacznie potężniejszym od Vezamara. Od pustyni Tel’Halik po bezbrzeżne stepy Yawranu – cały świat szykuje się do wojny.

Powieść Piskorskiego jest napisana niezwykle żywo, bierze i z rozmachem. Od pierwszego do ostatniego zdania nieustannie trzyma w napięciu

Autor: Krzysztof Piskorski  
Wydawca: Runa  
Rok wydania: 2006  
Edycja: oprawa miękka  
Cena wydawcy: 24,50 zł

## Lwy Al-Rassanu

G.G. Kay jest Kanadyjczykiem, którego bogaty dorobek w Polsce jest praktycznie nieznany (do tej pory opublikowano jedynie powieść „Tigana”). Warto nadmienić, że Kay pomagał Christopherowi Tolkienowi w opracowaniu i przygotowaniu do druku „Silmarillionu” J.R.R. Tolkiena.

„Lwy Al-Rassanu” ukazują zmierzch XI-wiecznego imperium arabskiego. Na tle historii trzech bohaterów wywodzących się z różnych kręgów kulturowych autor analizuje zjawiska nietolerancji i fanatyzmu religijnego

Dziedza (czciciel boga-słońca, Dzada), aszary (wyznawcy gwiazdy, Aszara) i plemiona Kindathów znajdują się na skraju wojny. Spółka niezwykłych wydarzeń rozdzielających ludzi jednocześnie zbliża do siebie przypadkowe osoby, przedstawicieli każdego z nich.

G.G. Kay posiada cenną umiejętność pisaną prostym językiem o trudnych rzeczach. Na tle wydarzeń historycznych zadaje pytania o nas samych i podsuwa odpowiedzi. Warto je poznać.

Autor: Guy Gavriel Kay  
Wydawca: Mag  
Rok wydania: 2006  
Edycja: oprawa miękka  
Cena wydawcy: 30 zł

## 7164 konkurs SMS

Słuchaj swego głosu i poczuj miękkie gąbki na uszach! Zdobądź słuchawki z mikrofonem USB Backphones MM54!



Wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie i wysłać SMS-a!

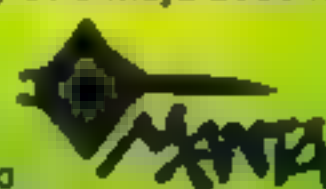
## Kto jest producentem słuchawek MM54?

- A. Szewczyk Dratewka
- B. Adam Słodowy
- C. Manta Multimedia

Odpowiedz wpisując według schematu: CL SD X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe: A, B lub C i wyslij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 maja 2006 r.

Fundatorem nagrody jest Manta Multimedia







**W**ielkie dzięki za odzew w sprawie komiksów. Temat na pewno pojawi się w Niebieskiej Skrzynce, zbieram wasze listy, kataloguję, przycinam, zamazuje flamastrem brzydkie wyrazy, poprawiam „który” na „który” i takie tam.

W tym numerze znowu trzy komiksy, więc pióra i klawiatury w dłoń, piszcie, co o nich myślicie. A, niech stracę, najciekawszy list w tym temacie też uhonorujemy nagrodą.

Dla zainteresowanych: Naczelny nadal nie chce słyszeć o rozwodzie, a królik-miniaturka-Nacza niestety poroniła. W tym całym nieszczęściu dobra wiadomość. Jest szansa na kolejną ciążę!

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje autorka listu „Matka Polka”. Gratulujemy.



**Reguły zabawy są proste.** Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie wymyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W za-

mian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy pierwsze osoby (kazdorożowo będziemy publikować listę zwycięzców). Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy.

### Matka Polka

Przyznam szczerze, że czytam Wasze pismo w celach szpiegowskich. Tak naprawdę fanem jest mój 18-letni syn. Gra długo i namiętnie od wielu lat i z wiekiem wcale mu nie mija. Jedno jego szczęście, że uczy się dobrze (nie wiem jak to się dzieje, bo się nie przykładam). Jest na profilu informatycznym. Pewnie myśli, że jak będzie informatykiem, to w pracy będzie pogrywał. Podbieram mu te jego (czyli Wasze) pismo i jestem na czasie. Przydaje mi się to, ponieważ jak nie gra, to mówi... a mówi dużo o graniu. Jezus! Czasem chciałabym jak Chuck Norris z półobrotu, ale przecież to moje dziecko (...). Z dwójga złego wolę rozmawiać niż oglądać te rozkwatowane członki i fragmenty mózgu rozprysnięte zgodnie z zasadami fizyki (błeee...) No więc sobie czytam, a nawet

wymieniam mu za Waszą radę te karty graficzne (serce matki) ech... a czasem kiedy mojego dziecka nie ma, po cichutku poklikam sobie w „Simsach”. Dzięki Wam łapie, jak to mawiacie, „klimat”.

Matka Polka (wersja współczesna)



„Pamiętajcie! Od czasu do czasu trzeba oderwać się od komputera i porządnie poruszać!”

**CLICK!** No i co wy na to? Kto by nie chciał takiej mamy, nie? Nowe karty graficzne w prezencie, można pogadać o grach przy obiadku. Co prawda istnieje ryzyko, że kiedyś mama nie zdzierze i zaszerwuje kopnięcie z półobrotu, ale za to ten dreszczyk emocji!

Pani Kasi gratulujemy zdrowego podejścia do latorośli i życzymy permanentnego „klimatu”.

...

### Stay the position!

(...) Chodzi mi o to, że z gier można się wiele nauczyć. Ja na przykład mam takiego kota, który wszędzie za mną łązi. Raz się wkurzyłem i do niego: „Stay the position!” (CJ z GTA tak mówił do zielonych) i dodałem słowo „madafaka”. Efekt był porażający! Kot zostawił mnie w spokoju, jeee, a ja poszedłem z tego wszystkiego pograć w San Andreas. Tak swoją drogą w związku ze zbliżającymi się urodzinami Ryżegokota (tak ma na imię) proszę Was serdecznie o zamieszczenie w Clicku recenzji jego ulubionej karmy „Friskies”. No co?! Przepis na kalafiora mogliście dać, a tej recenzji nie?!

Dobra, pozdrawiam całą ekipę, od redaktorów, po sprzątaczy i ich koty!

Fajniejszy list mógłby napisać tylko Chuck Norris!

wiksac17

**CLICK!** Uważaj lepiej na tego kota. Zdziwisz się jeszcze, jak wywali ci rodziciela z samochodu i odjedzie jego wozem. Co do Friskas, to jestem przekonany, że jednak więcej chętnych znalazłoby się na kalafiora. Oczywiście pomijając Ryżegokota.

...

### Obiecanki cacanki

(...) Obiecywaliście że pokażecie swoją tożsamość na stronie www. Gdzie to jest?

(do Herr Ody) Powiedz dla Rednacza żeby dał na listy 4 strony i publikuj listy

TO SUZ OŚWIENIE  
Dzisiejsze czasy







idiotów (a potem ich besztaj na łamach pisma) oraz upodobnij się do Smugglera z CD-Action.

Dajcie dział humorystyczny zamiast ostatniej strony!

MexoDio

**CLICK!** OK, raz mogę opublikować. Besztam cię.

Natomiast z upodabniania się Smugga z CDA będą nici, bo z tego, co wiem, nie ma na świecie całym jego

podobizny! No, chyba że wariacje czytelników w rodzaju zdjęć różowych pośladek lub insze pomysły, które jednak nikogo nie przekonują. Nie na, o 4 stronach to zapomnij. A to, co jest na ostatniej stronie – gdzie mamy upchnąć? Do kieszeni?

Zdjęcia naszych facjat może kiedyś się pojawią. Pytanie tylko: po co? Żeby matki mogły straszyć nimi dzieci? Ale nie mówię „nie”. Niech bachory mają za swoje.

...

## Dzemdobry!!

Jestem nastolatką i mam pytanie: czy żadna inna dziewczyna (13-16 lat) nie czyta Clicka?! Przecież to zajefajna gazeta, nie jakieś zmażane bravo czy co tam jeszcze jest!!

Droga redakcjo przydałyby się wasze zdjęcia, bo jak myślę o Herr Odynie to zawsze wyobrażam sobie (niestety nie przystojnego faceta ale) wielką, niebieską, gadającą skrzynkę pocztową z kłami guźca. Naczelnego natomiast wyobrażam sobie jako nadzartego, chodzącego trupa z Dooma

(kiedyś daliście takie zdjęcie). Ale nie ma powodu do zmartwień! Bardzo lubię wielkie, niebieskie, gadające skrzynki pocztowe i nadzarte trupy :). Nawet Chuck Norris nie jest taki fajny jak WY! Click rules!!

MaraJade

**CLICK!** I znowu zdjęcia, ale się uparliście. No, moje zdjęcie masz w każdym numerze, jak słusznie zauważyłaś. Tylko kły chowam, bo to jakoś tak niegrzecznie wystawiać. Co do Naczelnego, to nikt go jeszcze chyba nie porównywał do trupa. Chodzi po redakcji zamyślony i mamrocze: „ale gdzie nadzarty, gdzie?”.

Dżuzie! Dziewczyno! Chcesz sprowadzić na nasze głowy kopnięcia z półobrotu!? Myślisz, że chcemy polecieć w kosmos bez skafandrów?! Z całą stanowczością zaprzeczamy i informujemy, że Chuck był i jest najfajniejszy!

...

## Donoszone co miesiąc

Jak mógłbym zaprenumerować wasze czasopismo?? Lubie je i chciałbym aby donoszono mi je co miesiąc. Czyż to nie cudowne: pewnego dnia wstajesz sobie z rana po długim, pięknym śnie (o tym jak ustanowiłeś rekord świata w thps3), a tu dzwonek do drzwi i w progu staje listonosz z nowiutkim Clickiem w ręce. Zasiadasz na fotelu i czytasz o nowinkach w świecie gier. Pomyślcie o tym. Z góry dziękuję za przeczytanie (nawet jak nie przeczytacie).

Darth Maul

**CLICK!** Myślę, myślę... A nie lepiej, żeby to była np. roznegliżowana panienka i to ona ciepłym, seksownym głosem czytałaby ci o nowinkach w świecie gier? Oczywiście na fotelu. Pomyśl o tym.

Wątek prenumeraty przewija się w waszych listach bardzo często. Powtarzam więc znowu, że niestety, z przyczyn niezależnych od nas, prenumeraty nie ma.

Keira Knightley to aktorka najmłodszego pokolenia (rocznik 1985). Większość widzów pamięta ją przede wszystkim z megahitu „Piraci z Karaibów: Kłótnia Czarnej Perły” (zobaczmy ją również w kolejnych dwóch filmach z serii) i z „Króla Artura”. Ostatnio zagrała w „Domino” oraz „Dumie i uprzedzeniu”.



### Zespół redakcyjny:

Tymon Smektała (redaktor „kibic Arsenalu” naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (rozstrajony z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (magiczny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222; Adam Szumilak (korektor saturator).

### Reklamacje płyt CD i DVD:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

### Dział graficzny:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siewkowski, Katarzyna Majcher-Buszeńska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzeń, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Serkies, Marcin Traczyk.

### Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak. Członek zarządu: Jerzy Szulwica. Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański. Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski. Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

### Adres do korespondencji:

CLICK!  
ul. Sukienice 6  
50-107 Wrocław

### Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1  
04-035 Warszawa

### Dział reklamy

Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektor Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Udzia Ukłaja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Druk:

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

Wydawnictwo Bauer ostrzega Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowie-

Jeśli to się zmieni, roztrąbimy to na cały świat.

...

## Chcę zwrócić uwagę!

Piszę, ponieważ chciałbym zwrócić waszą uwagę na pewną rzecz: LIST NUMERU. Ostatnimi czasy czytelnicy zaczęli wysyłać coraz (ironia) śmieszniejsze listy z nadzieją, iż staną się właśnie LISTEM NUMERU. Sądzę jednak, że nie o to w tym wszystkim chodzi. W dziale listów powinien zostać otwarty jakiś temat (np. piractwo, informatyka w szkole – jak było kiedyś), a użytkownik z najciekawszą opinią powinien zostać nagrodzony.

uczeń Chucka  
yershuaclu

**CLICK!** Generalnie jestem za. Tylko jedna rzecz. Jeśli ktoś wywali pięciostro-nicową epistolę, to trudno, żeby się ona zmieściła. Jeśli chcecie poruszyć jakiś drażliwy temat, zapoczątkować pewną dyskusję, to OK, tylko poproszę zwarty, jasny tekst. I oczywiście nie o du\$e Maryni.

PS Jak się nauczysz kopać jak Chuck, daj znać – masz etat.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:  
www.click.pl  
e-mail: click@click.pl





## Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

### 1 Oregon Quest: Journey of the Cursed King

Japoński RPG tak tradycyjny, jak to tylko możliwe – fabuła jest liniowa i prosta (czarodziej rzuca klątwę na króla i królową), walki rozgrywane są w systemie turowym, a większość z nich to pojedynki losowe, przeciwnicy zaś to nie pokryte łuskami smoki i orki, którym śmierdzi z buzi, tylko kolorowe ropuchy i kocury narysowane w stylu anime. Po tych ostatnich słowach połowa z was już przestała czytać tę notkę, zostali ze mną tylko ci, którzy pomyśleli sobie „Anime-żabska? Brzmi ciekawie!”. Dla nich mam dobrą wiadomość: jeśli ktoś choć odrobinę lubi japońskie erpegi, Dragon Quest: Journey of the Cursed King pokocha na zabój.



### 2 Driver: Parallel Lines

Powrót do formy, niestety nie wielki. Parallel Lines to taka gra, jaką powinien być Driv3r – solidnie wykonana, pozbawiona bugów, porządnie zrównoważona, przetestowana pod względem niemądrych, denerwujących misji (choć i tu z 3-4 zadania można by wyrzucić). Tak powinien wyglądać Driver na konsolach obecnej generacji – dobrze, że w końcu go mamy!



### 3 EBIT

Wyjątkowo fajna gra logiczna! Na dziesięciu rozległych poziomach ratujesz różne ofiary losu do pułapek, takich jak naelektryzowana podłoga (czyli „posadzka pod napięciem”) czy wypełniająca się wodą jaskinia – wszystko w oprawie graficznej utrzymanej w niesamowitym stylu rodem z Cartoon Network.



### 4 Project Zero 3: The Tormented

The Tormented to gra tak przerażająca, że i bać się strach – nawet najstarsi weterani konsolowych horrorów poczuć w żołądku skurcze przy niektórych scenach Project Zero 3. Polecamy tym, którym podobał się film „Shutter: Widmo” – cała seria Project Zero to właściwie interaktywna wersja tego obrazu (ale lepsza!).



### 5 Suikoden Tactics

Kolejna udana odsłona cyklu Suikoden, tym razem skoncentrowana niemal wyłącznie na walkach – jak to w RPG-ach ze słówkiem Tactics w tytule. Ciekawy system walki, a przede wszystkim kilka interesujących pomysłów przy rozwoju postaci wystarczyły, by przytrzymać nas przy ekranie na wiele godzin.



Przedstawiamy Ci stronę internetową, która może Cię zainteresować.

<http://gameads.gamepressure.com/>

### Video Game Ads



Gry komputerowe to wielki biznes, a jeśli jest biznes, muszą być i reklamy. Ta podstrona serwisu GamePressure.com zawiera ponad trzy i pół tysiąca telewizyjnych reklamówek gier konsolowych i komputerowych z różnych krajów świata. Szczególnie warto zwrócić uwagę na to, co w tym temacie robi się w Japonii – kupa śmiechu gwarantowana.

## GRA-tis

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stoją się coraz lepsze.

### Shadowbane

Producenci gier MMORPG różnie radzą sobie z sukcesem World of Warcraft – jedni zamykają wydłużone przez migrację graczy serwery, inni oferują swoje gry za darmo, bez żadnych opłat. Niedawno na taki właśnie krok zdecydowali się administratorzy gry Shadowbane, sieciowego RPG-a utrzymanego w konwencji fantasy. Niegdyś chwalona oprawa graficzna nie robi już dziś wrażenia, ale ciekawy świat i przyjazny system rozwoju postaci to wciąż atuty tej gry. A poza tym można w nią pograć za darmo – więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie producenta.



Do ściągnięcia ze strony: <http://www.shadowbane.com/> [650 MB]

### Frontier

Jeśli myślisz, że seria GTA, dająca graczom możliwość swobodnego eksplorowania wirtualnego miasta, to największe osiągnięcie programistów zajmujących się grami komputerowymi, nie jesteś w tym oszczędnie osamotniony – ale dzieje się tak tylko dlatego, że dziś mało kto pamięta już grę Frontier, w której u stóp gracza leżała... cała galaktyka. Frontier był symulatorem życia awanturnika, który równie dobrze mógł stać się pilotem wojсковych krążowników kosmicznych, jak i przemytnikiem szmuglującym cenny towar na pokładzie swojego stateczku. Po Frontierze podobnych produkcji było już trochę (ostatnio X3: Reunion), żadna jednak nie dawała takiej swobody – i równie wielkiego świata gry – dlatego właśnie czekamy na remake tego tytułu. A podobno takowy powstaje...



## Jedyna gra...



Mark Ecco's Getting Up



BO WIECIE, DZISIAJ BYĆ FANEM GIER TO RZUCIĆ WYZWANIE SMERFOM – „SAN ANDREAS”, „HITMAN”... W NIEKTÓRYCH KRAJACH NAWET NIE MOŻNA TEGO SPRZEDAĆ. A TE WASZE PIKSELE? PHI, TO DOBRE DLA DZIECIAKÓW...

E, TAM... NIE ZNASZ SIĘ, MEODY...

REPUBLIKA FEDERALNA NIEMIEC, 1985

ZA MOMENT ZDOBEDĘ 15 000 PUNKTÓW! DADZĄ MI NASZYWKĘ!

HARDKOR, MUSIMY UCIEKAĆ! HERMANN ZARAZ TU BĘDZIE!

DO DIASKA! ZNOWU MI UCIEKLI, HANS...

JESZCZE ICH DORWIEMY, PROSZĘ PANA



RIVER RAID (1982, ACTIVISION) PRODUKCJA KTÓRA W 1984 ROKU ZOSTAŁA UZNANA PRZEZ NIEMIECKIE WŁADZE ZA „PARAMILITARNĄ GRĘ TRENINGOWĄ DLA DZIECI” W ZWIĄZKU Z TYM ZAKAZANO JEJ PROMOCJI, A NIELETNIM KTÓRZY GRALI W RIVER RAID GROZIŁA KARA GRZYWNY.



**To miała być zwykła misja a przerodziła się w wojnę...**

**TERRORIST  
TAKEDOWN**  
**WOJNA w  
KOLUMBII**

Kolumbia. Pola koki strzeżone przez najlepszych najemników, jakich można kupić. Wszystko zaczęło się bardzo spokojnie. Specjalne jednostki sił specjalnych niszczyły pola koki na wschód od Bogoty, kiedy ktoś otworzył do nich ogień z karabinów maszynowych. Armia natknęła się na strefę wpływów kartelu Bendictions, największego i najokrutniejszego w Kolumbii. Chwilę później rozpętało się piekło.



Dołącz do elitarnego oddziału jednostek specjalnych walczącego na terytorium wroga



Rewelacyjna grafika doskonale oddająca klimat walki w dzikiej dżungli



Zdobądź przewagę nad wrogiem wykorzystując cechy charakterystyczne obszaru Twoich działań

**WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKŁEPACH Z GRAMI**





# SID MEIER'S CIVILIZATION IV



„Jedną z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu!”

Ocena: 9+/10

„Nowa królowa gier strategicznych. Civilization IV to gra wybitna.”

Ocena: 5+/6

„To już nie jest strategia roku, ale strategia kilku ostatnich lat”

Ocena: 9,6/10

CLICK!



POLSKA EDYCJA GRY JUŻ W KWIETNIU!



## POLSKA EDYCJA GRY TO:

- Angielska wersja gry na płycie DVD.
- Dodatkowa płyta CD z patchem polonizującym grę do wersji z napisami.
- Kompletny drukowany poradnik do gry.
- 224-stronicowa instrukcja w języku polskim.
- Drukowane drzewko technologii.
- Cena 99,90 PLN.

**Uwaga!** Informacja dla klientów, którzy zakupili wcześniej angielską wersję gry. W momencie premiery polskiej edycji Civilization 4 na stronie [www.cenega.pl](http://www.cenega.pl) dostępny będzie bezpłatny patch polonizujący grę, działający tylko z oryginalną, angielską wersją gry.

200 BC

216 AD

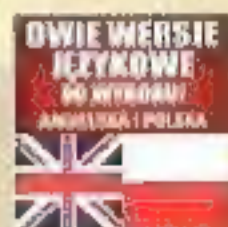
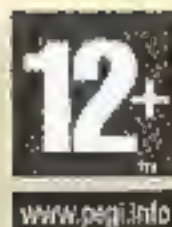
1468

1894

1945



[www.CivIV.com](http://www.CivIV.com)



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU  
[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)

99,90  
PLN

